

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン



1993
JULY
7
特別定価 530YEN

飯島健男「フラッドシティ」連載小説

アイレム・新作RPG
タイトル募集!!

パンプレスト参入
幽遊白書セーラーMoon
エメラルドドラゴン移植決定!!



最新ゲーム
スペシャル
悪魔城ドラキュラX
モンスターメーカー卒業・ACTION
A列車で行こうIII
百万ドルの夜景のために

イースIV
The Dawn Of Ys

付録1 天外魔境
付録2 ストリートファイターII 奥義の章
風雲カブキ伝 熱唱攻略ガイド
〈花に嵐の京の巻〉

6月12日
十二の闘志が燃えあがる。

PC
Engine

STREET FIGHTER II

ストリートファイターII ダッシュ

NEC
system

©CAPCOM 1991, 1992, 1993

Licensed to NEC Home Electronics, Ltd.

制作: CAPCOM

ダッシュだから、ここが違う!

- あの強敵四天王が使える!
- 同一キャラ同士の対戦ができる!
- 必殺技もパワーアップ!

PCエンジンだから、ここがスゴイ!

- 高速処理CPUだから、アーケード版同様キャラの動きがすばやい!
- 512色同時発色だから、アーケード版の鮮やかな色彩を再現!
- 大容量20Mだから、細部までアーケード版に忠実な移植を実現!



アーケードの覇者、PCエンジンに挑む。

遂に登場

PCエンジン

メガ 20M ハイスピード ROM

Huカード
ソフト

6月12日発売予定
希望小売価格
9,800円(税別)

対応6ボタンパッド
「アベニューパッド6」
も登場!

標準価格
(税別) 3,980円



お店に急げ! 初回特典が 待っている!!

応募締切は8月31日迄

(当日消印有効)

問い合わせ先 ストIIダッシュキャンペーン事務局 TEL(03)3465-1047

もうすぐ
始まる!

NEC

'93東京おもちゃショー

わくわくソフト
どんどん登場!

●「ストIIダッシュ」「天外魔境
風雲カブキ伝」など、たくさんの
超ビッグタイトルを一挙公開/
最新ハードのDUO-Rでめい
ばい遊びまろう/もちろん「ス
トIIダッシュ大会」をはじめゲ
ム大会もめじろ押しだ!

●天外魔境シリーズでおなじみの
広井王子氏と、TV番組「そのまん
ま東のバーチャル情報局」で有名
な渡辺浩武氏のトークショーな
ど、豪華ゲストも見逃せない/広
井王子氏のサイン会もあるぞ!



PCエンジンブースで君に会いたい!

6月5日(土)・6日(日)

業者商談日 3日・4日 9:30~17:30

一般公開日 5日・6日 9:00~17:30

in 幕張メッセ

入場料500円

無敵のマシン、いま、君へ。

スーパーCD-ROM²ソフト、CD-ROM²ソフト、Huカード
ソフトはもちろん、音楽CDまで楽しめて、この値段。

マルチゲームマシンの
無敵の力、いま、君に。

CD-ROMゲームマシン

PC Engine

DUO-R

PCエンジン デュオ-R

CD-ROM
は
NEC

標準価格39,800円(税別)

※ビデオ入力のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット(PI-AN3)が必要です。



PCエンジン版ストIIダッシュについている
応募券で次の初回特典がもらえる!

春麗FAN BOOK

・春麗ミニマンガ

・山下章氏による春麗を使った

攻略法やコラム (初回出荷分のみ対象)

*郵送料の郵便切手320円を添えてご応募ください。

詳しくは応募券を見よ!

お問い合わせ先は

NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL. 03 (3454) 5111 (大代表)

基本で選べばコアグラフィックスII。



CORE
GRAPHICS
II

PCエンジン コアグラフィックスII

標準価格19,800円(税別)



KYOTO

風雲

カブキ伝

天外魔境

FAR EAST OF EDEN



1年前の 根の一族との戦いで
お前の頼みを 聞いて
巻物を 渡したはず...

イベントの大洪水!

オレ様の前に
なんじゃねえ!

SUPER
CD-ROM²
SYSTEM

RS
Roland Sound Space

好評発売中

HUDSON SOFT
by BOSE

ハドソンバイボース
サウンドシステムPMA-4H

発進!
未体験ゾーン・サウンドマシーン

¥89,000(1システム、税別)

問い合わせ: ☎0120-408-864 内線8

●販売は通信販売のみ、
今すぐ電話してライバルに差をつけよう!

7月10日(土)発売

希望小売価格

7,800円(税別)

©1993 HUDSON SOFT ©1989, 1993 RED 題字: 禅

カブキ団十郎: 山口勝平

ゲームクリエイター
募集

職種 プログラマー
グラフィックデザイナー
ゲーム企画
勤務地 札幌

問い合わせ
東京担当/大久保 ☎03-3235-2807
札幌担当/渡辺 ☎011-841-9073
※資格 経験のある方

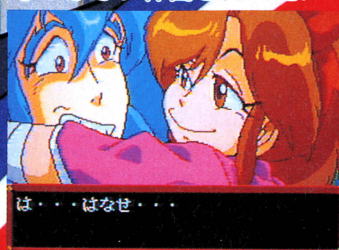
LONDON

京都、そしてロンドン。
 再びジパング侵攻を目論む大門教。
 迎え撃つは、火の勇者・カブキ団十郎。
 いつしか、戦いの舞台は海を越えた異国の地での
 大冒険絵巻へとエスカレートしてゆく。
 超ド級のスケールで送る史上空前の話題作「風雲カブキ伝」。
 この夏、ついに公開!!

天外初の試み横バトル



なつかしい仲間と再会だ!



阿国：牧瀬里穂(特別出演)

世阿弥：速水奨

富士山：塩屋翼



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
 ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
 ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
 (ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)



SOFTWARE TOP10

PCエンジン
ソフト・トップ10

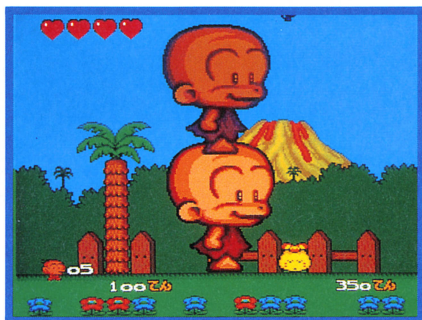
4/1▶4/30

PCエンジンソフトの売れている本数が、このところちょっぴり低調。“ストⅡダッシュ”登場で果たしてこの現状を打破できるか？ でもこれに続くソフトがないとツライ。

売上げTOP・10

先月、トップ10からヒューカードゲームがなくなってしまった、って言っていたのも束の間。原人3登場だ！

1



PC原人3

ハドソン●4月2日発売●7200円

568



もはや衰退の一途をたどるかと思われている、ヒューカードソフト。そんな現状に喝をいれるべく、堂々とトップを取った原人3。6月にはストⅡダッシュがヒューカードで登場するし、ちょっと目が離せない状況になってきたって感じ。前々から言っていることなんだけど、大容量だからいいってわけではないのだ。本当に容量が必要なゲーム（ストⅡや天外等）ならCDでもカードでも、いろんな要素を考慮して作ればいいわけだしね。ただし、ソフトの価格がこれ以上あがるのだけはカンベンしてほしいよな。

2

超兄貴

メサイヤ●12月25日発売●7200円

552



再販と同時に売れまくった、チョア二。おまけにライブまでやっちゃって、もうとどまることを知らないって感じた。当然、続編は作られるんだろうけど、現在のPCエンジンソフトの流れ（美少女ソフト）を考えると“超姉貴”な～んてのが出そうなのがするな～。でも、どうせなんだから硬派なソフトを作ってほしいと思うんだけど…。神取（女子プロレスLLWP）みたいなのが主人公とかね。華はあっていいと思うんだけど、キャピキャピってのは、このソフトに関してはなくてもいいと思うぞ。



3



雀偵物語3～セイバーエンジェル～

アトラス●4月23日発売●7800円

321



さっちゃんとみっちゃんがだ～い好きっす！ 雀偵2の時と比べてあんなにリッパに成長しちゃって、お兄さん、と～ってもウレシイ！ 願わくば、もし雀偵4が出るとしたら、もうちょっと露出度をアップしてほしいな。こう考えるのは僕一人ではないハズ。少なくとも、編集部のお村氏もそう考えているはずだ（超断言！！）それと、マウス対応というのが気がきいてるよな。もしマウスでプレイしたことのない人がいたらぜひ、オススメしちゃうぞ。今後もマウス対応ソフトが増えるといいね。

4



ウインズ オブ サンダー

320

ハドソン
4月23日発売●6800円
チョード派手シューティン
グが4位。買うべし。



6 天使の詩Ⅱ～墜天使の選択～

RIOT
3月26日発売●7800円

208



7 ダンジョンエクスプローラーⅡ

ハドソン
3月26日発売●6800円

100



8 ボンバーマン'93

ハドソン
12月11日発売●6500円

91



9 フォーセットアムール

ナグザット
3月26日発売●7600円

86



10 コットン

ハドソン
2月12日発売●6800円

78



5



CALⅡ

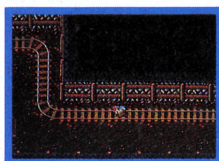
218

NECアベニュー
3月31日発売●7800円
PCユーザーってほんとに
好きなんだから～！



期待度TOP・10

1



ハドソン
7月10日発売●7800円

天外魔境 風雲カブキ伝

502

ストⅡダッシュを抜いて1位のカブ伝。でもポイント的には、ほとんど差がないといっている。3位からのポイントが異様に低いんだけど、この2本発売後ってどうなるの？

ランク	ゲームタイトル	メーカー・発売日・価格	スコア	アイコン
2	ストリートファイターⅡダッシュ	NECホームエレクトロニクス 6月12日発売●9800円	500	
3	卒業	NECアベニュー 7月30日発売●7800円	154	
4	イースⅣ	ハドソン 発売日未定●価格未定	132	
5	モンスターメーカー	NECアベニュー 発売日未定●価格未定	115	
6	A列車で行こうⅢ	アートディンク 6月11日発売●9800円	106	
7	ドラゴンナイトⅢ	NECアベニュー 発売日未定●価格未定	69	
8	クイズキャラバンカルトQ	ハドソン 発売日未定●5800円	42	
9	スタートリングオデッセイ	レイ・フォース 7月30日発売●8200円	39	
10	シャーロックホームズの探偵講座Ⅱ	ビクター音楽 5月28日発売●8200円	26	

移植希望TOP・10

1



スクウェア
ファミコン

ファイナルファンタジーシリーズ

321

連続トップのFFシリーズ。でも、このゲームはスクウェアさんがPC参入でもしない限り、無理なような気がするんだけど。バンプレストさん参入でDBZは可能性が!!

ランク	ゲームタイトル	メーカー・ハードの種類	スコア	アイコン
2	餓狼伝説Ⅱ	S. N. K. アーケード	165	
3	3×3EYES	ユタカ・バンダイ スーパーファミコン	154	
4	ストリートファイターⅡダッシュターボ	カプコン アーケード	151	
5	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	125	
6	ドラクエシリーズ	エニックス ファミコン	118	
7	ドラゴンボールシリーズ	バンダイ ファミコン	89	
8	天地を喰らう	カプコン アーケード	54	
9	ぶよぶよ	セガ メガドライブ	43	
10	エメラルドドラゴン	バシオハウス パソコン	41	

読者アンケート: 今月のTOP10

ランク	ゲームタイトル	メーカー・価格	スコア	アイコン
1	天外魔境Ⅱ 卍MARU	ハドソン 7800円	886	
2	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン 7800円	291	
3	ボンバーマン'93	ハドソン 6500円	272	
4	スナッチャー	コナミ 7800円	265	
5	ゼロヨンチャンプⅡ	メディアリング 7800円	192	
6	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	ハドソン 7200円	135	
7	天外魔境ZIRIA	ハドソン 7200円	134	
8	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン 6800円	98	
9	天使の詩Ⅱ～墮天使の選択～	R.I.O.T 7800円	87	
10	F1サーカス'92	日本物産 7400円	79	

読者アンケート: 累計TOP20

ランク	ゲームタイトル	メーカー・価格	スコア	アイコン
1	天外魔境Ⅱ 卍MARU	ハドソン 7800円	2794	
2	スナッチャー	コナミ 7800円	891	
3	ボンバーマン'93	ハドソン 6500円	800	
4	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン 7800円	783	
5	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	ハドソン 7200円	499	
6	天外魔境ZIRIA	ハドソン 7200円	298	
7	ゼロヨンチャンプⅡ	メディアリング 7800円	283	
8	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	ハドソン 6800円	278	
9	ドラゴンナイトⅡ	NECアベニュー 7400円	225	
10	ファイヤープロレスリング3	ヒューマン 7900円	205	
11	天使の詩Ⅱ～墮天使の選択～	R.I.O.T 7800円	185	
12	ブライⅡ～闇皇帝の逆襲～	リバーヒルソフト 7800円	174	
13	PC原人2	ハドソン 5800円	139	
14	F1サーカス'92	日本物産 7400円	139	
15	ロードス島戦記	ハドソン 6800円	113	
16	ダンジョンエクスペローラーⅡ	ハドソン 6800円	110	
17	スーパーシュヴァルツシルト2	工画堂スタジオ 7800円	86	
18	超時空要塞マクロス～永遠のラグソング	メサイヤ 7400円	84	
19	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	ハドソン 6800円	70	
20	グラディウスⅡ～ゴーフアの野望～	コナミ 7800円	61	

ICON このコーナー及びゲームの紹介のコーナーの各アイコンは、次のことを意味しています。



シミュレーション



シューティング



テーブルゲーム



アドベンチャー



スポーツ



アクション



デジタルコミック



パズル



ロールプレイング



CD-ROM



1～8メガ
用カード



バックアップ
対応



両対応ソフト



2MCD専用
(スーパーCD-ROM)

協力店…博品館（銀座）、マルゼンムセン（秋葉原）、おもちゃのQ（中野）、高島屋（難波）、おもちゃのデンマーク（江南）、トイズセンター網島店（横浜）、西武百貨店（つくし）、ヤマギワホビー館（秋葉原）、キティランド（梅田）、株式会社オズ大泉店（練馬）、イトーヨーカドー丸大長岡駅前店（長岡）、ファミコンショップモリス（中野2店舗、野方店）、ラオックスコンピューターゲーム館（秋葉原）、わんぱくこそうチェーン（全国）、ハローマック（9店舗）。

TOP10

PLUS** VOL.2

買い替えの多いPC エンジンユーザー

—DUOの売れ行きはどうか？

岩田（以下岩、敬称略）：よく売れてますよ。値引きで最初から2万円台ってこともあるんですけど。ただ、ソフトと一緒に売れていない。買い替えが多いってことなんです。DUOの時もそうだったんですけど、PCユーザーってNECの体質を知っているっていうか、新しいものに敏感なんです。逆にメガドライブの方はハードと一緒にソフトを買っていく人が多いです。



▲店内にネオジオの筐体もある。

—購入するソフトは？

岩：ぶよぶよとソニックですね。

—メガドライブの売れ行きの方は？

岩：あまりよくないです。ゴールデンウィークに関しては言えば、スーファミを含めて、全てのハードが売れなかったですね。外に遊びに行った人が多かったってことです。4月に発売されたソフトで、ハードまで動かすようなものはなかったし。

PC・MDとスーファミでは 目標本数が違う

—MDの「餓狼伝説」なんか売れそうな感じでしたけど？

岩：餓狼伝説に関して言えば最初は売れたんですけど続かなかったですね。1作目のものだし定期的に出すのが遅すぎたんです。餓狼にしてもストⅡダッシュにしても、ハードまで動かせるかっていうと難しいんじゃないですか。一でもスーファミだとそこまでいっちゃいませんか？

岩：スーファミの場合はそれだけじゃなくて、他に援護部隊がたくさんありますからね。そこ

につぼん全国お店紀行拡大版!!!

大胆にも第2回目にして、お店紀行の拡大版をお送りしちゃおう！今回は愛知県江南市にある“おもちゃのデンマーク”に突撃取材を敢行!! ゲーム業界の今について岩田店長にいろいろインタビューしてみたぞ。何かとキビシイこの業界。果して今、ゲームは売れているのか？

おもちゃのデンマーク江南店

株おもちゃのデンマーク江南店
愛知県江南市赤童子町大間178
☎0587-54-2626
営業時間AM10:00~PM8:30



が強いところですよ。

—ストⅡの予約状況はどうなんですか？

岩：メガドライブの方は少なめですね。PCの方が入っています。

—スーファミのターボと比べては？

ゲームソフト販売の現状は!?

岩：やっぱりターボの方が上ですね。ただ、前作と比べると、マニアックな分だけ息が短いような気がしますけど。といっても、ある人の話によると、売り上げ目標本数がPC・MD版

とスーファミ版ではゼロがひとつ違うと言ってました(笑)。

PC版とスーファミ版の発売時期が近い

ですから、スーファミ版の発表を見てユーザーがどう動くか。影響は受けるでしょうし。まあ、NECとしてはターボが出るまでが勝負でしょう。

—ストⅡ発売で、今後のPCエンジンに影響はあると思いますか？

岩：あるでしょう。低迷気味のPCエンジンでこういうソフトが出れば、ある意味でメッセージになるでしょうし。

いざという時に頼りになる 店を目指している。

岩：任天堂やセガはそれなりにソフト戦略が見えるんだけど、NECは見えてこない。そろそろNECサイドの考えを強くアピールしなければならぬ時期に来ているんですよ。もっと宣伝にも力を入れてほしいですね。

—そういえば、デンマークさんはソフト売場のモニターの数がすごく多いですね。

岩：小売店サイドも安くすることに限界がきています。そうすると、消費者のリスクを減



▲見て、この入り口の大きさ？

らしていく方法として売場を広告塔にしていることが大事なんです。

うちとしては、いざというときに頼りになる店を目指しているんで

すけど、在庫があるだけじゃなくて、メーカーさんに協力してもらって、サンプルをプレイしてもらおうと思っているんです。そうすることによって商品に対する信頼度を高めたい。1万円でも安いと考えられるものもあれば、千円でも高いと思うものもあるわけです。だからもっと中身を見せるべきなんです。

—売り場を変えていこうということですね？

岩：メーカー間の競争が激しい中で、効果的に販売に結びつけるノウハウがうまいのが任天堂でバンダイ、カプコンがそれに続いているってことです。試行錯誤の段階なんで売り場もまだまだ変わっていくでしょうね。



▲圧倒されるモニターの数。

■お店の宣伝をしませんか

このコーナーでは宣伝するお店を募集しています。勿論、広告料はタダ？ ハガキに店名・住所・お店のプロフィールを書いて送って下さい!! お待ちしてま〜す!!

MONTHLY PC ENGINE 7

CONTENTS

NO.55 / JULY 1993



Cover illustration / Masami Esaka
Cover Design / Tomoo Murata

GAME INDEX

アイレムのRPG (タイトル未定)	14
悪魔城ドラキュラX	16
イースIV~The Dawn Of Ys~	110
1552天下大乱	34
ウインズ オブ サンダー	124
A列車で行こうⅢ	63, 133
エメラルドドラゴン	12
オルゴール	38
風の伝説ザナドゥ	120
カルトQ	102
機装ルーガ	130
機動警察パトレイバー	32
サマーカーニバル'93 ネクスザール・スペシャル	131
三國志Ⅲ	129
シャーロックホームズの探偵講座Ⅱ	40
雀偵物語3~セイバーエンジェル~	122
CD電人~ロカビリー天国~	126
シムアース	125
スタートリングオデッセイ	39
スタープレイカー	128
ストリートファイターⅡ (ダッシュ)	114, 133, 別冊付録
セーラーMoon	11
ゼロヨンチャンプⅡ	123
SWORD MASTER (ソードマスター)	130
卒業~Graduation~	26
ダウンタウン熱血物語	131
ただいま勇者募集中	129
つっぱり大相撲	123
天外魔境 風雲カブキ伝	別冊付録
天使の詩Ⅱ~随天使の選択~	124
パワーテニス	133
PC原人3	124
PCココロン	30
ふしぎの海のナディア	124
ブラックホールアサルト	36
ブランディッシュ	12
ぼっふるメール	13
ホラーストーリー	125
麻雀クリニック・スペシャル	130
マイト&マジックⅢ	130
マジクール	39
ムーンライトレディ	123
桃太郎伝説外伝 第一集	123
モンスターメーカー	22
闇の血族	131
YAWARA! 2	132
幽遊白書	10
ラブラスの魔	125
ラングリッサー	38
ルイン	116

SPECIAL MENU

超期待のバンプレスト参入速報!!

新作つき 第1弾●幽遊白書 / 第2弾●美少女戦士セーラームーン

10

緊急報告[NECホームエレクトロニクス]超新作ソフト4大タイトル激発表!

12

アイレム新作RPGタイトル募集

14・60

A列車で行こうⅢ~百万ドルの夜景のために~

63

イースIV~The Dawn Of Ys~

110

NEW GAME SPECIAL PART. I

悪魔城ドラキュラX~血の輪コト廻~

16

モンスターメーカー~闇の竜騎士~[22] 卒業~Graduation~[26]

PCココロン[30]機動警察パトレイバー~グリフォン篇~[32]1552天下大乱[34]

ブラックホールアサルト[36]ラングリッサー[38]オルゴール[38]マジクール[39]

スタートリングオデッセイ[39]シャーロックホームズの探偵講座Ⅱ[40]

SOFTWARE SPECIAL INFORMATION

[新連載]ルインパーク~A・RPG「ルイン」情報~

116

[第7回]CLUB XANADU

120

シリーズ第2弾YAWARA!2発売決定!!

132

別冊付録1●アーケードのチャンプがその極意を伝授!

ストリートファイターⅡ'奥義の章

別冊付録2●カブキ団十郎、男の舞台の幕明けで!

天外魔境 風雲カブキ伝 熱唱攻略ガイド

[花に嵐の京の巻]

NEW GAME SPECIAL PART. II

スタープレイカー / ただいま勇者募集中

128

マイト&マジックⅢ / 麻雀クリニック

三國志Ⅲ / 機装ルーガ / SWORD MASTER

ダウンタウン熱血物語 / サマーカーニバル'93

闇の血族 / 開発情况

MONTHLY DATA FILE

PCエンジンSOFTWARE TOP10

6

PCエンジンプラス

55

連載テクニカルコラムHYPER BOX●中本伸一氏

PCメディアプレス

90

新レビュー大作戦!!

133

スーパーファミコン・メガドライブ

他機種ソフトINFORMATION

134

メーカーからキミへ愛のメッセージHOT LINE

138

COMING SOON

139

TECHNIC & STRATEGIES

ゲーマー倉持直伝 究極の攻略(ストⅡ')

114

激烈技スペシャル

122

VARIETIES

新連載小説

ブラッド・シティ●飯島健男

47

ニンジン倶楽部

79

激勝電脳格闘野郎 ストⅡ兄貴'

86

プリンセスカフェ / 山口リエ

101

遊楽専業団

104

千葉麗子のゲートルで行こう! Vol.1

107

●ゲーマーアイドル千葉麗子の連載スタート

突撃!!バーチャル野郎!総天然色版

118

赤色パラダイス2M新聞

126

連載まんが

事勿エンジン御殿●雑君保ブ

136

ET CETERA

PC原人新キャラ新アイデアコンテスト発表ほか

61

4月号ビッグプレゼント当選者発表

85

愛読者アンケート / アンケートはがき

94・95

ビッグプレゼント

97

超期待の バンプレスト 新作つき

第1弾

9月発売予定 / 8800円(予)



ゆうゆうはくしょ

幽遊白書

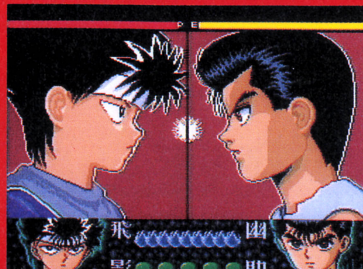
俺の出番だ! 待たせたな!
だてに地獄はみてねえぜ!

バンプレスト参入第一弾ソフトとなるのが、この『幽遊白書』。週刊少年ジャンプやTVアニメなどで、みんなにもおなじみだよ。

ジャンルは格闘STGという、聞き慣れないタイプなんだけど、ガンシューティングものが一番近い感じがな。

画面上に3D視線で現れる敵との、タイムマン・シューティングって感じだ。もちろん、登場キャラクターは、おなじみのヒーロー達。当然CDだから、TVの声優さんの声でしゃべるぞ、ビジュアルシーンも用意されているぞ。

発売は夏予定だから、TVやマンガでチェックしておいてくれよな!



▶動き回る相手めがけてシューティング。
キャラパターンが多いので、ヒットした時もよく動かせ。



ジャンルは格闘シューティングだ!!



◀決戦開始! ショットはため撃ちも可能。
無駄弾うってると、相手に狙い撃ちにされちゃうぜ。



祝! 参入記念!! 気にな

ついにというか、やっとというかPCに参入してくれたバンプレストさん。期待をたたくさん込めて担当の青木さんにお話を聞いてみたぞ。



◀広報の窓口になつてくれるのが、青木さん。今後ともひとつ、よろしくお願いしますよ!!

編: なぜ、第一弾が『幽遊白書』だったのです?

青木: バンプレストとしては、やっぱりビッグタイトルのキャラクターゲームでいきたいと考えていたんですよ。この『幽遊白書』は人気もあり、キャラクターもたってますし、CD-ROMにも向いていると思うんですよ。

編: 第二弾の『セーラームーン』も、今、人気がすごいですよね。

スーパーで2タ

ト参入速報!!

ついに人気メーカーのバンプレストがPCに参入決定! バンダイの系列会社でもあるバンプレストは、SDガンダムや仮面ライダー、ウルトラマン…などのヒーロー集結ソフト(コンパチヒーロー)を可能にしたメーカー。そのため、低年齢の子供から、ウルトラマン世代の大人までもとりこにするソフトをリリースしてきただけあって、PCでも超期待のメーカーになるはずだ。今後の動向を心して待て!!

超人気アニメがいよいよデジコミでPCにくるぞっ!

第2弾

'93冬予定 / 価格未定

美少女戦士
セーラームーン

本家本元ついに登場!
まねっこソフトはお仕置よ!!



変身シーンもバッチリ入るぞ。

これが頂点だ! セーラームーンPCで堂々登場!

ついに、ついに『セーラームーン』がPCにやってくる!! 長かったね、ファンのみんな、いや同士達よ! 今まで数多くの類似ソフトや類似キャラに惑わされて、そして涙してきた諸君、もうすぐだ、もうすぐ本物に会えるぞ。さあ、泣け!

ということで、リリースの決まった『セーラームーン』。タイトルはまだ仮のもの。『セーラームーンR』になるかどうかは未定だそう。ジャンルはデジコミで、しかもPCオンリーのオリジナルストーリーになるらしい。詳しいことは未定だが、とりあえずセーラー戦士は全員登場するみたいだから、安心してほしい。

また、声優陣や音楽はTVと同じものが多く使われるようだから、これもファンのみんなにはうれしい限りだよ(アレは音楽までパクってたもんなあ)。

もちろん『セーラームーン』ファンには涙ものの貴重なアイテムになることは間違いない。知らないみんなは、今からでも十分間に合うから、ビデオでチェックしたり、マンガを読んだり、セーラー服を着たりして待ってほしい。

知らない人のために紹介すると、これは——その名の通りセーラー服の美少女中学生が、わっるい奴等と戦うアニメ。原作マンガは「なかよし」に連載中で、低年齢の女の子から、そりゃもういい年した男まで(ほんととはこっこのが多いと思う)熱狂的なファンがいるのだ。

▼5人の戦士も全員登場するんだって!



る 新作 インタビュー !!

青木:これに関しても、力を入れていきたいと思っています。デジコミというだけでなく、ゲームとしても楽しめるようにしたい。ですから、声優陣はもちろん、音楽なんかもTVのもののできるだけ使っていきたいと思っています。

編:今までのバンプレストさんの資産でもある、コンパチヒーローのソフトの予定はありますか?

青木:可能性はあるでしょうね。

たにんずら 多人数プレイなんかもいいですね。編:それではユーザーのみんなに一言お願いします。

青木:キャラクターゲームというものを、うちが作るとうなんだというのを見てほしいですね。そのキャラクターにあったソフトを作っていきたいと思っていますし、ファンの期待や要望にも、どんどん応えていきたいと思っています。

イトルいきなり発表っ!

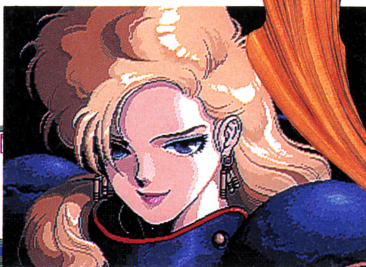
大作、話題作、期待作めしろおし!!
NECホームエレの新タイトル
4本を一挙に大公開だっ!!

1 ブランディッシュ

あのファルコムのヒットアクションRPG
キミは広大な冥府の穴から脱出できるか?

まず最初は、あの日本ファルコムさんのアクションRPG『ブランディッシュ』だ。パソコン版では、すでにⅡまで発売されているヒット作だから、知ってる人も多いだろうね。キミは、地下に沈んだと言われる伝説の魔都市ビートルに迷い込んだ戦士。この罫と財宝に満ちた危険なダンジョンの謎を解き、地上へと脱出するのだ。

▶CD-ROMだから、オープニングアニメなんかバンバン喋ってくれるはず。



◀パソコン版では、マウスによるバトルが快適だった。PC版でもマウス対応になるといいな。

緊急報告 超新作ソフト

NECホームエレクトロニクス

3 エメラルドドラゴン

聖地イシュ・バーンをめぐる壮大な攻防!!
マニアックな人気を博したパソコンのヒット作登場!

呪いをかけられたドラゴンの若者アトルシヤンと人間の少女タムリン、そして、幾多の仲間たちが聖地イシュ・バーンに平和を取り戻すべく、強大な勢力を誇る魔王ガルシアの軍勢に戦いを挑む。勝利のカギを握る『エメラルドドラゴン』の秘密とは?

壮大なストーリー展開で大ヒットし、今なお熱狂的な人気を保つパソコンの名作RPG『エメドラ』がPCエンジンに移植される! しかも、家庭用マシン向け、より遊びやすい大アレンジされるらしいぞ。RPGファンには、絶対見逃せない一本。



アトルシヤン
「や、やあ、元気だったかい? タムリン」

◀呪いから身を守るため、人の姿で戦うアトルシヤン。



◀ドラゴンの国で育った人間の少女タムリン。彼女がゲームのヒロインだ。

スト「タツシ」でボクらの期待にこたえてくれたNECホームエレさんが、またまたやってくれたぜ。大作の移植からオリジナル作まで、一挙4タイトルを発表してくれたのだ。発売は年末から来春の予定。うーっ、待ちきれないぜ。

2 ぽっぷるメール

賞金稼ぎエルフの少女が迷宮を大冒険!!
とってもかわいいアクションゲームだ!

ファルコムさんのパソコン作品からの移植を、もう一本紹介だ。可愛くて、ちょっぴりドジなエルフの少女メール。賞金稼ぎである彼女が、魔導師や小怪物、ドワーフなど仲間の力を借りて、迷路上のステージで大冒険するコミカルなストーリーのアクションゲームだ。仲間が増えてくると、キャラ交替による多彩な攻撃パターンが楽しめるぞ!!

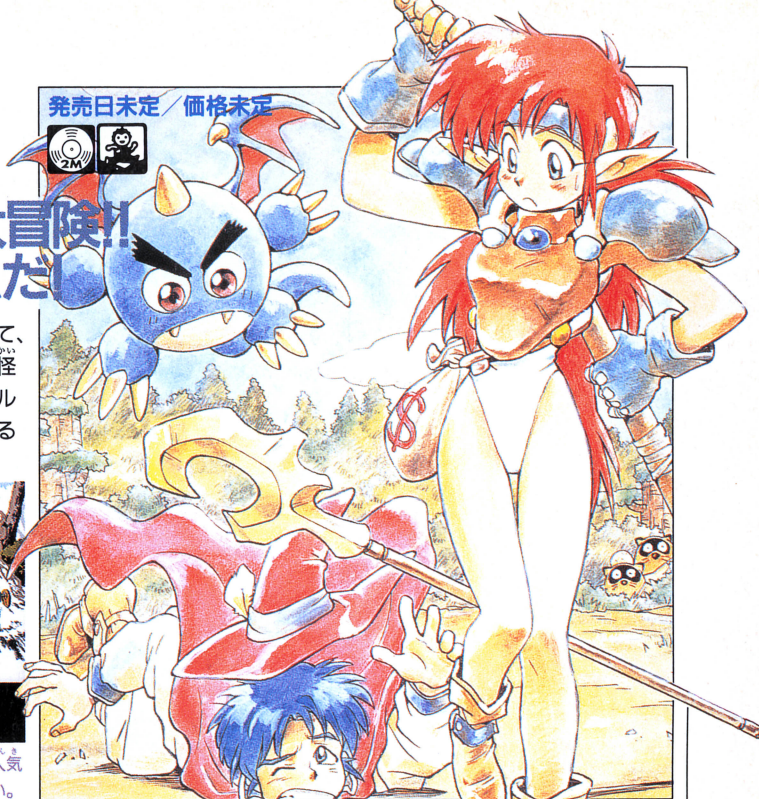
▼戦闘画面は、縦横スクロール。ステージ内をくまなく冒険しよう。敵の特徴にあわせてキャラを選ぶのがコツなんだ。



メール「逃げられちゃったか・・・」

▲なんといっても主人公メールの魅力が、人気の秘密。ギャルゲーファンにもお薦めしたい。

発売日未定 / 価格未定



4大タイトル激発表!

発売日未定 / 価格未定



『エメドラ』のアレンジは、かなり大がかりなものになるらしいぞ。ほとんどオリジナル作品といっていいほど変わりそうだ。でも、心配はいらない。開発スタッフの面子がすごいんだ。まず、パソコン版のシナリオを担当した飯氏、



松本康志氏

■ディレクター

今なお絶大な移植人気を誇るエメラルド・ドラゴン。そして百戦錬磨の超一流スタッフ。最高のエメドラ。最高のRPGを作ります。今年末、蘇る新しいエメドラにぞう御期待!(絶対に遅れません。遅れは僕の責任です)



岩崎啓眞氏

■プログラム / 演出

僕は同じ事をやるのがイヤな人なんです。そこでエメドラでは天外ⅡともイースⅠ・Ⅱとも違う、新しい演出にチャレンジしてみたいと思っています。うまく成功すれば、カッコいいと思うので期待してください。

同じく作画・美術の木村氏が参加。またイースⅠ、Ⅱなどでお馴染みの岩崎氏がプログラム・演出を担当。さらにはスタッフは、半分以上天外Ⅱの制作スタッフで構成されている。これだけで、ゲームの質は約束されたようなもんだぜ。



飯 淳氏

■シナリオ

エメドラのPC化を応援してくれたファンの皆さん。本当に、ありがとうございました。今こうして最高のスタッフと再びこの作品に関われることを感謝すると共に、新しいエメドラが感動に足るものになるよう頑張ります。



木村明宏氏

■作画 / 美術監督

様々な事情で無理だと思われていたエメドラPC化。こうして実現されるまでには、たくさんの方々の努力がありました。その人達に感謝し、ファンのために、素晴らしいゲームになるように頑張りたいと思います。

※画面写真は、いずれもパソコン版のものです。

4 女神天国(パラダイス)

発売日未定 / 価格未定

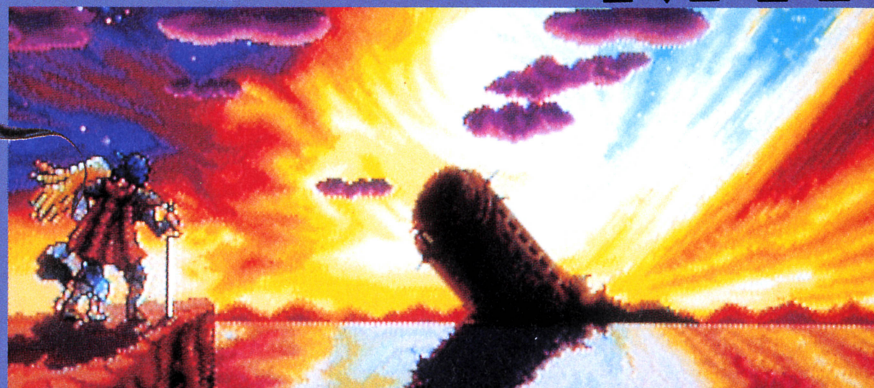


我が月Pのライバル誌、電撃PCエンジンに連載中の読者参加RPGをゲーム化するオリジナル作品だ。ちょっと悔しいが、PC全体のために応援するぞ(ホームエレさん、今度はウチのネタで一本作って下さいよ〜!)

アイレム新作



▲導きの地図を持った幼い少女、マッピー。誰かを探すためキャラバンとともに旅をしている。



アイレムさんから登場の新作は、なんとRPG。アイレムさんがRPGだなんて珍しいと思ったら、この新作がPCエンジンでは初めてのRPGになるのだ。

もともと、このゲームは、アイレムファンクラブの人たちのアイデアをもとに作り出されたものなんだ。アイレムさんに、こんな

RPGを作ってほしいという願いから生まれたゲーム。だから、そのタイトルもユーザーのみんなにつけてほしいということになったわけ。まずはどんなゲームなのかじっくり見てね。そして、「このゲームにはこんなタイトルがいいな」と思いついたら、60ページにある応募方法にしたがって応募しよう！

STORY

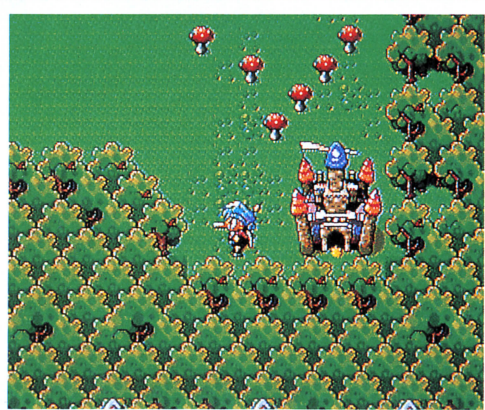
国一番の剣の使い手ソレイユは、運命の歯車によって導きの地図を持つ少女マッピーとともに予言者サージを訪ねるが、2人の前で銀の仮面の男シルバーに殺されてしまう。ソレイユに太陽の剣を託し「月の神殿の……を守れ……」と言い残して。サージの最後の力で月の島に飛ばされたソレイユは、月の双子の神女ルナとルーヌに助けられる。この2人はシルバーに連れ去られるが、あわやというところでルーヌだけは助け出すことができた。そして、ソレイユはルナを連れ去ったシルバーを求めて旅をする……。

◀ニーポートの港町に住む。この国一番の力持ちの戦士であるノース。

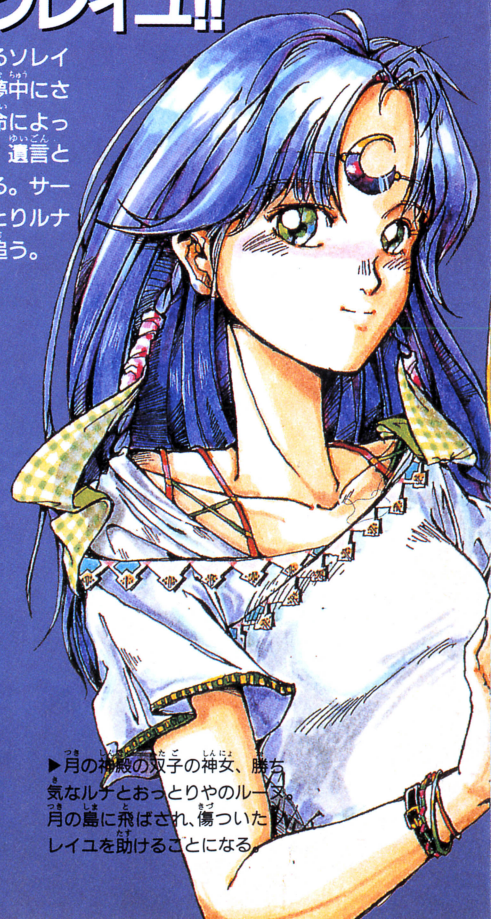


主人公は樹の民の血が濃い若き剣士ソレイユ!!

この物語の主人公であるソレイユは、月の神女でさえも夢中にさせてしまう若き剣士。運命によって予言者サージと出会い、遺言とともに太陽の剣を託される。サージの命を奪い、神女のひとりルナを連れ去ったシルバーを追う。



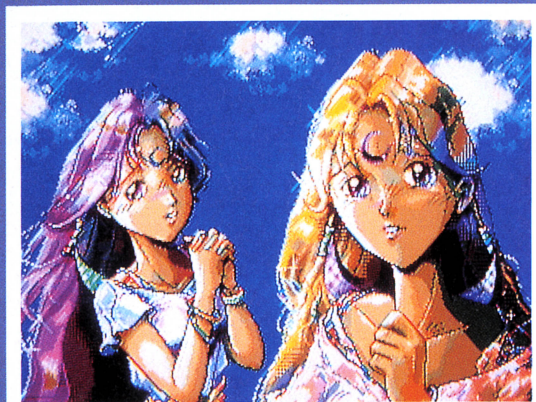
ファースト国王が統治するイチの城には、太陽の剣と呼ばれる一本の剣があった。城の予言者サージが姿を消したとき、太陽の剣も城の宝物庫から消えていた。これが、後年に、太陽の剣の謎と呼ばれる事件の幕明けだったのだ。



▶月の神殿の双子の神女、勝ち気なルナとおっとりやのルーヌ。月の島に飛ばされ、傷ついたレイユを助けることになる。

RPGタイトル募集!!

ソレイユをかこむ登場キャラクターたち



ソレイユのまわりには、街から街へと旅するキャラバンと行動を共にしているマッピー、神女のルナ、ルーヌなどのほか、予言者サージ、鉄の仮面の男シルバーなどが登場する。どこかで、ソレイユと同じく樹の民の血の濃い、剣と魔法の使い手である少年も登場するぞ。

出会った仲間とパーティを組むこともできるけど、ほとんどのRPGにある装備チェックがいないシステム。プレイヤーはすべて

の魔法、武器、防具が装備可能なんだ。いちいち誰がどれを装備できるか悩まなくてすむね。

ちなみに、マップはモザイクマップシステムを使い、初めのうちはモザイクでぼんやりと何となくわかる地形も、プレイヤーが行くとはっきりした地形になる。行った場所と行ってない場所がすぐわかるシステム。便利だね。

魔法成長システムなど斬新なアイデアがいっぱい!!



自分の行動したいで未来が決まる自由成長システムというのもあって、闘えば魔力がアップし、魔法を使えばひとつの魔法でも3段階に変化したり魔力がアップするんだ。それに応じて職業も決まるというわけ。

それで決まったとしても自分が生き方を変えれば職業の変更もできる。そのほか、状況に応じて魔法のポイントを2倍に増やして倍の効果をねらったり、逆に節約したりも可能なんだ。こんな機能がたくさん。

◀樹の民の血の濃い容貌をしている。主人公のソレイユ。年頃の娘の誰かが思いをよせる。城の近くに母と2人で暮らしている。

くわしい応募方法は60ページにあるぞ!!

New Game

6月5、6日は東京おもちゃショーが幕張メッセで開かれる。新作

血塗られし、渴き訴える民よ、
我を求めよ。我が名は

占えの刻を越えて、漆黒の間を抜けて、彼が戻ってきた。あの恐怖が戻ってきた。
彼の名はドラキュラ。闇のマントをはおり、海よりも深く青い瞳を持つ男。
冷酷な、そして高潔な彼が求めるのは、人々の血。若き処女の暖かい生き血に飢える。
人は、言う。彼は永遠の愛を求め続ける紳士だと。永遠をさまよう悲しき男だと。
それゆえ、彼はしもべを使って民を犯すのか。その手を血に染めるのか。
だが、決してそれは、許されるはずのない罪。神にそむいた男を待つのは罰。
今、白き光の戦士が神に代わって、彼に挑む。幾百年続いた血を受け継ぐ戦士。
今再び、彼と戦士の因縁の血の戦いが、また幕を切って落とされようとしている。
それは、終わることのないリインカーネーション。永遠という名の宿命。

コナミ '93秋発売予定

悪魔城ドラ

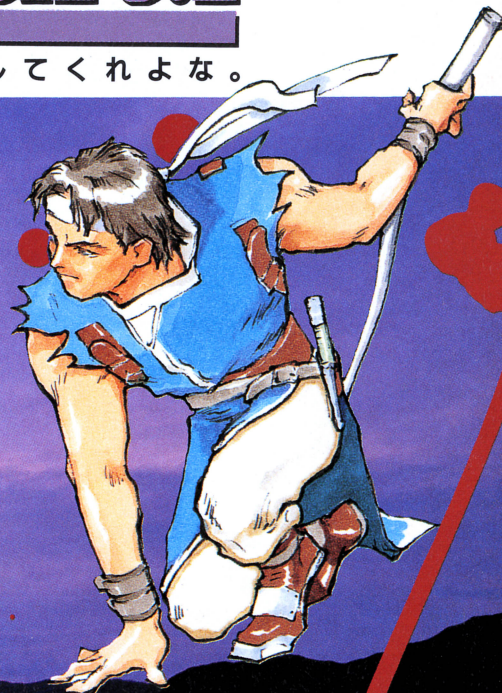
血の輪_{ロンド}廻



Special Part.1

ゲームもいち早く展示されるから、行ってチェックをしてくれよな。

ブラキュラ。



求めるは光、白き愛の力で
この闇をふりはらわん。

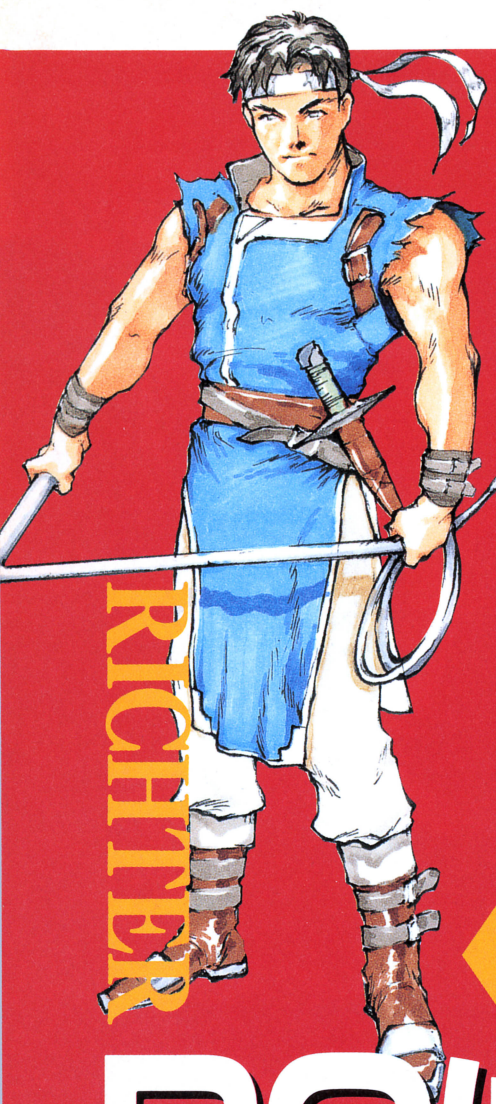
価格未定



キュラ X

TM

© 1986 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



RICHTER

古えの闇が復活する時、若き戦士は

古き良き時代、人々は繁栄と平和のみをむさぼり続け、おそらく、この先も不安な日々は来ないだろうと誰もが思っていた……。

だがしかし、繁栄と平和の裏には、必ず邪悪なる者がいる。人々の繁栄を拒み、平和を墮落とあざける者がいる。

今まさに、呪われた血を持って闇の力を蘇らせ、墮落したこの世のすべてを創世し直そうとする者が集まった。いずれも笑みを浮かべて、この先の創世に期待を膨らませているのである。



リヒター・ベルモンド

リヒター・ベルモンド。19歳。シモン・ベルモンドの子孫にあたる。曲がったことが大嫌いで、悪く言えばカタブツ。ドラキュラ伯爵を倒す使命感にあふれている。本編の主人公。

百年の後、再び邪悪なる者が復活したのである。その者はコウモリに、狼に、または霧に姿を変え、主に夜を好んで行動する。

若し女性の血を吸い、永久の生命を保っている者。邪心の神、ドラキュラ伯爵の復活であった。時を同じくして、白き光の血を継ぐ者がこの地に舞い降りた。かつて、邪心なる者と戦った者の血を継ぐ戦士である。

時を越えて、再び、戦士と邪悪なる者の戦いが始まろうとしている。神は、光と闇のどちらに守護を与えるのだろうか。答えは、まだわからない……。

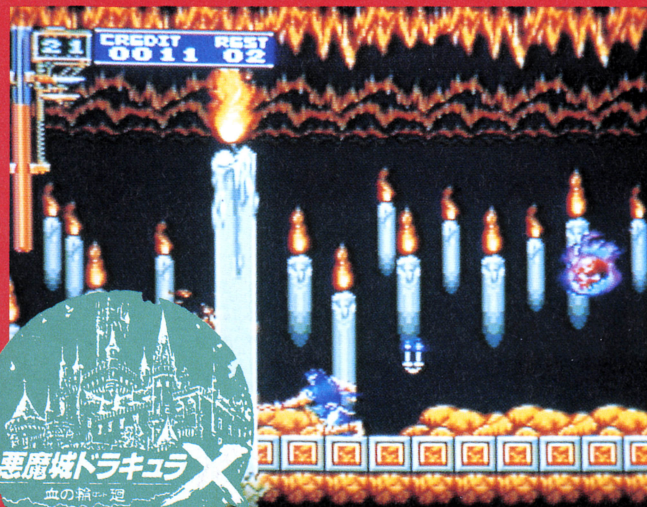
▶ 巨大な屍が襲いかかる。信じるのは自分の腕のみだ。他人に頼ることはできない。



◀ 雨が、霧が、行く手をはばむ。聖なる守護の前に、戦士は何を思うのか。



PCにドラキュラ降



コナミのSCD第三弾は「悪魔城ドラキュラ」だった！ K-Kiss Rで予告した通りのソフト群から決定したわけだが、読者の予想は当たっただろうか？

「悪魔城ドラキュラ」と言えば、FCで大ヒットしたコナミの着板ともいべきアクションゲーム。スーパーファミコン、ゲームボーイと続けざまに移植され、どの機種でも好評を得た作品だけに、PCへの期待も高かった。もちろん、その期待は見事に応えられることになった。グラフィック、動き、サウンド、ストーリーのどれをとっても、納得のできであり、またPCならではの新しい「悪魔城ドラキュラ」にも仕上がってくるはず。

SCDということ、アクセスやキャラパターンの不安もあるだろうが、「グラII」で、その技術を見せつけたコナミだけに、ほぼ問題なく解消されるだろう。発売は秋ごろを予定しているということなので、毎号の展開を期待してほしい。



◀ 「ドラキュラ」移植の音が多かっただけに、今回の決定はファンにはうれしいところだろう。



血の宿命をうけて立つ!!

待望のSCDオリジナルゲーム 「悪魔城ドラキュラX」登場だっ!!

「SNATCHER」「グラディウスⅡ」と続いたコナミSCDシリーズの第3弾は、おおよその予想通りあの「悪魔城ドラキュラX」だった。シリーズを通しての記念ともいえるべき10作目にあたる今回は、10の意味も含めて「X」を名乗ることになり、CDでリリースされる初の作品となったわけだ。

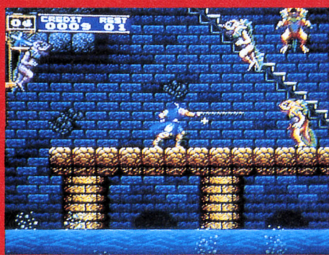
SCDの前2作をプレイしたユーザーなら、コナミの技術には不安感はないはずだ。当然、今回も目を見張るばかりのハイクオリティでユーザーを驚かせ、そして満足させるはずだ。



▲ビジュアルの完成度は見てのとおり。いいモニターで見たい。



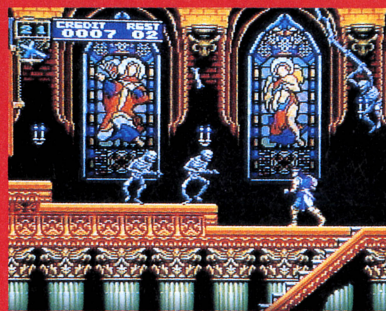
超絶美のグラフィック、新攻撃アイテムも登場!



▲サウンドもCD音源を駆使。音へのこだわりも見逃せない。

ストーリーや敵キャラなどはPCオリジナルのものになる。敵ボスの登場シーンや、下のヒロインを救出したときに見ることができるビジュアルシーンは、PCならではの演出だろう。スーパーファミコン版でも、ステージの仕掛けなどは凝っていたが、このPC版でも、ユーザーが驚く仕掛けは随所に盛り込まれているので、ぜひ注目してもらいたい。

この「ドラキュラ」は6月5、6日の東京おもちゃショーに出展される予定なので、いち早くみたい人は会場へ。



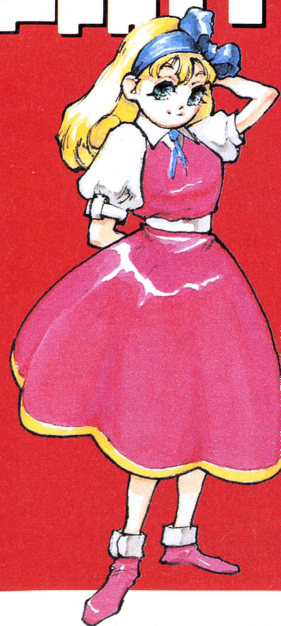
▲背景の細かさや美しさもすごい。PCの筆頭のACTになることは間違いない。

臨!!

(色どりをそえるヒロイン達も登場!)

▼マリア・ラーネッド

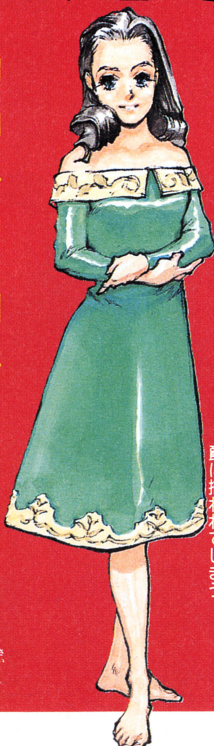
MARIA



マリア・ラーネッド。12歳。正直で、行動は全て表に出る。動物が友達で負けず嫌い。実は彼女には重大な秘密アリ。来月、詳細を発表。

▼アネット

ANNET



アネット。17歳。意思が強く、曲がった事が嫌い。しかし、誰にでも優しく、落ち着いている。リヒターの恋人でもあるが、伯爵に捕われてしまう。

▼テラ

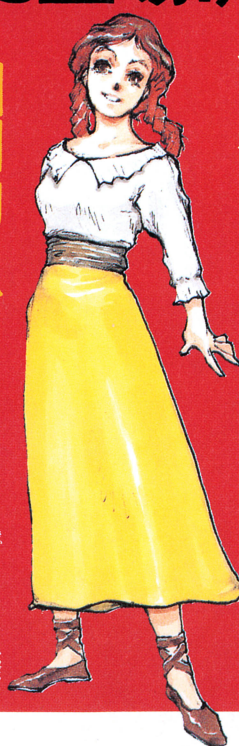
TERA



テラ。19歳。おやかで活発。そして情熱的な心持ち主である。村の教会のシスターだが、いけにえとして捕まっている。

▼イリス

IRISU



イリス。17歳。明るく面倒みがかよくて、よく気がつく女性。村の医者であるが、いけにえとして捕まっている。

◀見とれてボスに倒されないようにしてもらいたい。

K-KISS

MONTHLY PC ENGINE KONAMI INFORMATION

REVOLUTION

第3弾堂々登場!! 今回の連載も
情報もりだくさんだっ!!

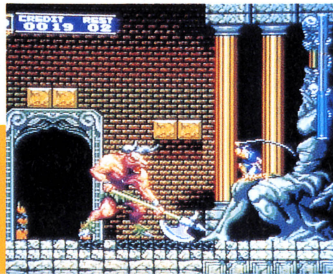
▲髪を切ってから本誌初登場の早坂さんです。

お久しぶりです。お元気でしたか。コナミの早坂でございます。つい先日、肩まで伸びた髪をまた(ショートカットは2回目)短くして早坂もイメージしました。いろんな人に「前のほうがいいよ」って言われて「フーンだ。いいじゃんべつにショートだってさ」とおきになっている今日この頃です。

髪を切ったのも理由があるのだ。ついに発表になった「悪魔城ドラキュラX～血の輪廻～」で主人公のリヒター(ベルモンド家の子孫)がショートヘアじゃないの。そこで私は、よし、リヒタースタイルにして、今年もコナミ旋風を巻き起こし、頑張りたいなと決意したわけさ。あとは武器のムチを持ってビシバシバッチリ。(Hな想像しないでよね、まったく)

というわけで、近況報告が長くなりましたが、今年最初のコナミPCエンジン・スーパーCD-ROMソフト「悪魔城ドラキュラX～血の輪廻～」の面白い話を、今月からまたK-KISSの中で教えちゃおうと思っています。また応援よろしくね。

遊びたいでしょ。
▶期待のPCエンジン
ROMソフト、早く
プレイしたいです。



さて第一回目の今月は、なぜドラキュラが、しかもCDで発売されることになったのかをお話ししましょう。これは昨年のスナッチャーと同じ理由だけど、ユーザーから届いた移植希望の音が第一の決定理由です。(実際に雑誌で発表する前からグレイウスⅡの次は悪魔城ドラキュラだと思っていた人もたくさんいるでしょう)そして、開発スタッフの中にも、ユーザーの声をなんとか実現させたいという熱意がわきおこり、企画がスタートしました。

企画の中で、PCエンジンオリジナルのドラキュラを作ることが最大の目的でした。だから新しい仕掛けや攻撃方法、アイテム、そしてニューキャラを登場させ、マップも新しく考えました。

ROMとCDの違いは、やっぱりアニメーション

や声を入れられることで、すよね。そこで、主人公のリヒターをはじめ、その他の登場人物にイメージどおりのセリフをさせるには、どの声優さんが最適か…などといういろんなことを開発スタッフは連日連夜、知恵をしぼり、打ち合わせをしているのです。意見の食い違いで口論になったりしても、いいものを作るために必死です。

今までのドラキュラの持つ、おどろおどろしいホラーアクションを残しながら、PCエンジンでしか楽しめない新しいドラキュラを作るわけですから、大変ですよ。

現在スタッフは必死になって開発中です。必ず最高の「悪魔城ドラキュラX」を作ります。楽しみにしててください。

ではまた、来月号でお会いしましょう。そんなわけで3回目のK-KISSも堂々登場。今回はソフト1本に絞らず展開していきますので(という事は……)みなさんのお手紙、お八ガキも募集します。宛先はいつぱい下をみてね。

K-KISS・REVOLUTION

「Dracula The World」

ドラキュラ・カルト講座vol.1



ドラキュラ伯爵とは何者か?!

今回から、「ドラキュラ」移植記念と題して、小説や歴史上に登場するドラキュラ、そして吸血鬼に関してのカルト講座を開講することになった。今月は初心者のためのドラキュラ講座と題して、小説、歴史上に実在し、ドラキュラのモデルといわれる人物について語ってこう。

最初にいうと、ドラキュラ=吸血鬼という事はない。ドラキュラというのは、ブラム・ストーカーという作家による想像上の人物であり、(最近、映画化されているものがそれ)15世紀のワラキア公国に君臨したヴラッド大公が、そのモデルといわれている。

ヴラッド公は、勇敢な英雄である半面、戦争の捕虜を大量に処刑したことや、その処刑方法があまりにも残虐だったことで、ドラキュラ(悪魔の息子、ルーマニア語)、串刺し公と呼ばれ恐れられていた。これがストーリーにより、十字架を恐れ、コウモリに姿を変えるドラキュラ伯爵へと変貌したのである。モデルが歴史上に実在したというのは、すごい話ではある。

吸血鬼(バンパイア)とは?

吸血鬼の歴史は古く、古代オリエントやギリシャまで起源を遡り、大半が死者の蘇りや、食人鬼、屍食鬼であった。信じられないような話ではあるが、17世紀から18世紀にかけて、東ヨーロッパ各地に次々と吸血鬼事件が起こっている。内容の詳細はふせるが、吸血鬼を退治するため、墓をあげき、杭をうちこむ、もしくは火葬するなどの動きがあったことは、当時の新聞でも伝えられ、このころから、バンパイアという言葉が使われるようになったと言う。

吸血鬼という点、光に弱かったり、ニンニクに弱かったりと弱点ばかり思い付くが、彼らの本当のテーマは不老不死である。永遠の若さを維持し続けることが、バンパイアのテーマであり、その維持のため、人の生き血、臓物を食ったという。

その代表として誇張されたのが、ドラキュラであり、またはカーミラであったりするのだ。次回からは、もう少し深く、またグロイ話をメインに紹介していこうと思っている。

ドラキュラを読みみたい人へ

下に、吸血鬼、ドラキュラ関連の初心者向けの本を紹介した。興味のある方は一読して、その世界観を感じてもらいたい。

- 「吸血鬼ドラキュラ」ブラム・ストーカー 平井呈一 訳/創元推理社文庫
- 「吸血鬼カーミラ」J. S. レ・ファニユ 平井呈一 訳/創元推理社文庫
- 「呪われた町」(上)(下)ステイブン・キング 永井淳 訳/集英社文庫
- 「奴らは渴いている」R・マキャモン 田中一江 訳/扶桑社ミステリー
- 「妖魔の宴・ドラキュラ編1.2」菊地秀行監修 嶋田洋一 訳/竹書房文庫
- 「ドラキュラ伯爵」N. ストイチェスク 鈴木四郎、鈴木孝 訳/中公文庫
- 「ドラキュラ文学館」別冊幻想文学 幻想文学出版局
- 「血のアラベスク」須永朝彦 ベイトル工房
- 「ポーの一族」萩尾望都 小学館フラワーコミックス



MONSTER MAKER

モンスターメーカー～闇の竜騎士～

NECアベニュー
8月発売予定 / 7800円



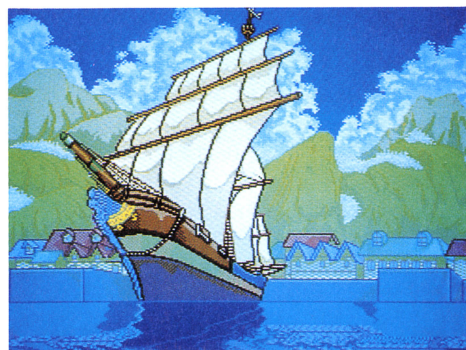
大変長らくお待ちいたしました。いよいよライアー一行はテレシア大陸を離れ、新大陸アンドレシアへと旅立つぞっ!! 8月には、ソフトも発売されそうな見通しだし、何はともあれ、めでたいめでたい。

さあ、アンドレシアをめざして 船を出そう!!

港町エリクセルで、ロリエーンと猫のアッサムをパーティに加えたら、テレシアでの冒険もひとまずは終了。新たな大陸アンドレシアへと船を出すことができるぞ。

すことができるぞ。

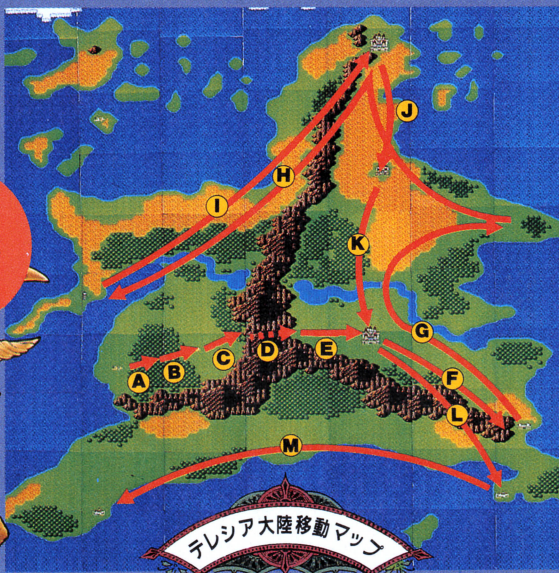
このアンドレシアには、緑の瞳、漆黒の髪をもつライアによく似た人々が住むといわれている。ライアの身に秘められた大きな謎が、解き明かされそう。ただし、簡単にたどり着けるとは思ったら大間違い。海の上にも魔の勢力が、恐ろしい罠をはりめぐらせているのだ。負けるな、ライア。



旅立ちから新大陸への船出まで!! ライアー行のこれまでの冒険の記録!!

ほぼ一年間に渡って『モンスターメーカー』の開発状況を追ってきたわけだけど、そろそろというか、やっとというか、ゲームの完成と発売が、ついに秒読み段階に入ったようだ。正直な話、長い道のりだったよな。結構、以前の情報とか見逃したり忘れてる人も多いんじゃないかな。そこで、これまで紹介してきた冒険の序盤・テレシア大陸での戦いを、もう一度チェックすることしよう。

下のマップ、AからMまでの矢印が、これまでの旅だ。出会いや別れ、さまざまなエピソードがあったけど、これでもこの巨大なストーリー全体の中では、ほんの一部に過ぎないんだぜ。



まだまだ
旅は始まったばかり



1 フェルンド

ゲームのスタートとなる、主人公ライアが育った村だ。ある日、ライアと同じ緑の瞳、漆黒の髪をした盗賊が村を襲撃。そのため、この村の本当の子ではないライアは、村を追われてしまう。こうして、自らの出生の謎を求めるライアの旅がはじまったのだ。

2 モスバドル

ライアの目的地は、テレシアの西にある大陸アンドレシアだ。そのためには南東の港町オストリカから船を出さなければならない。フェルンドを出たライアは、村のすぐ側にあるモスバドルの森で、最初の仲間に出会う。それは、コボルトの子どもウルチだった。

3 ラスカーム

モスバドルを抜けると、ラスカームの村だ。フェルンドよりはるかに大きなこの村には武器屋、防具屋、あすかり所など、各種の店がある。ここで旅の仕度を整えるのだ。また、ライアの唯一の親友レイも住んでいる。お別れの挨拶をしておこう。

左上へ

新大陸への航路は2つあるぞっ!!



町長「アンドレシアの東の港『ハムテン』に行くには2つの航路があります。一つはここから『サブナック』という



大ネズミ「ガー」が現われた。が、ダッシュで逃げ出した。

▲どちらのルートを進んでも、危険からは避けられない。覚悟して船を出そうぜ。
▶巨大ネズミを退治して、一行は英雄扱い。これで、船を出すことができるぞ。

海ルート

オストリカ港からの出発

海・小島ルート

コーラルワームとのバトル

狐島サブナックへ

シャーズの島パイハイ

アンドレシア大陸ハムデン港

船出までの手順はこうだ。エリクセルでロリエンとアッサムを仲間にしたら、もう一度東の港町オストリカへ。すると、出港を妨げていた巨大ネズミたちが、アッサムに恐れをなして逃げていく。これで航路は復活。後は、船に乗り込めばOKだ。

ただ、アンドレシアに渡るための航路はふたつあり、どちらかを選ばなければならない。ま、どっちのルートを進んでも、これまでよりワンランク上の敵と遭遇することになるはず。気をひきしめていこうぜ!!



どっちのルートを進んでもOKだよ

▼精霊やモンスターと話せるライアは、村の嫌われ者だった。



お父さんの・・・
お父さんのにおいがする・・・
▲育ての父親は、旅立つライアに金貨をくれる。悲しみに負けるな。

▼旅立つライアに森の精霊たちが、さまざまなアイテムをくれるぞ。



ヒューマンの連中、悪い奴ばかり。おれ、お前について行く!
▲村の人間たちの冷たい仕打ちに怒ったウルチ。ライアとともに戦ってくれることになった。

▼レイは、父の形見であるという魔法防御のリングをくれるぞ。レイとは、後で運命の再会をすることになるぞ。



鐘乳洞と山道とで東に渡っての、どうにかこうにか他国との交易を行ってあるんじゃよ。
▲村の人から次に進むルートを聞いておこう。

4 ヴィシュナスケイプ

オストリカに行くための北の街道には、強いモンスターがいっぱい。そこで、鐘乳洞と山道を利用して、近道することになったライアたち。だが、山道は今、巨大なドラゴンによって塞がれているという。ライアは、商人からドラゴン退治を頼まれるのだが……。

▼商人のシャルモンから、1000ダルトでドラゴン退治を頼まれる。

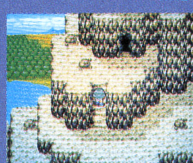


▲鐘乳洞の中は簡単なダンジョン。慎重に進め。

5 ヴィシュナスロード

ついに山頂で、ドラゴンと対峙するライア。だが、これはアースドラゴンという聖なる竜だった。戦いの結果、ライアの秘められた力と使命を見抜いたアースドラゴンは、ライアにドラゴンの卵をたくして、大空へと飛び立ていくのだった。

▼鐘乳洞を出て山道へ。ザコモンスターにダメージを受けないように注意。



心に「光」あふれる少女よ。私の宝をあなたにたくそう。
▲ドラゴンに認めてもらうためには、その強烈な攻撃を数ターンの間耐えなければならないぞ。

6 レオスリック城

ヴィシュナスロードを抜けると、すぐに巨大な城が見えてくる。ここは、テレシア大陸の首都・レオスリック城とその城下町だ。ここで、ライアは盲目の占い師ヴィシュナスと出会う。このヴィシュナスこそ第二の仲間。ライアを、進むべき方向に導いてくれるのだ。

▼ヴィシュナスの占いは天下一品。行列の後ろに並んで占ってもらおう。



あなたは、その縁の中で2つの力を手に入れるでしょう。
▲ヴィシュナスの導きによって、ライアの本当の使命がおぼろげに見えてくる。

次のページ

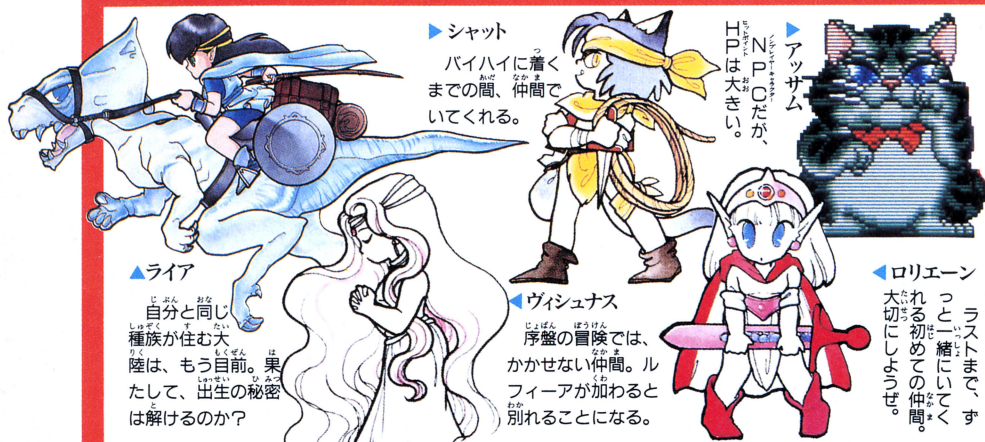


「ダブルナイト」げっ、塔の登り下りが面倒で、愛用していたエレベーターが裏目に出たっ！」

ルートの決定はプレイヤー

オストリカからサブナックの小島を経由し、それからシヤーズの島・バイハイ→アンドレシアへ入るルート。直接バイハイ→アンドレシアへと向かうルート。どちらを選ぶかはキミ次第。じゃ、両ルートの特徴を教えるぞ。

新大陸へ船出するメンバーはこの5人だ!!



▲ライア

自分と同じ種族が住む大陸は、もう目前。果たして、出生の秘密は解けるのか?

▶シャット

バイハイに着くまでの間、仲間としてくれる。

▲ヴィシュナス

序盤の冒険では、かかせない仲間。ルフィアが加わると別れることになる。

▲アッサム

HPは大きい。NPCだが、ラストまで、ずっと一緒にいてくれる初めての仲間。大切にしようぜ。

▲ロリエン

ラストまで、ずっと一緒にいてくれる初めての仲間。大切にしようぜ。

●海ルート



コーラルワームが現われた!

サブナックを迂回するため、ラミューズと呼ばれる海域を通ることになる。ここは、強力な水上モンスターの生息地。これらを倒しながら進み、最終的には、ここら一帯のボスであるコーラルワーム3匹と戦うことになるぞ。勝てば、かなり多めの経験値と、アイテム『キマイラの卵』が手に入るのだ。

7

オーキン

レオスリックを南下し、さらにオストリカをめざすライアたち。そのルートを塞ぐように立ちはだかっているのが要塞都市オーキンだ。ここでの検問の最中、ドラゴンの卵がかえってしまい大騒ぎ。それがもととなり、ライアたちはデリウス城の異変を調査するはめになる。

▼ドラゴンの赤ん坊を見つめるライア。このドラゴンには重大な秘密が……?



はじめてみて。私、ライア。あなたの名前を覚えていたよ。



▲要塞の責任者ソングールドの命によって、一行はデリウス城へ。

8

ノースサップ

デリウス城は、テレシア大陸の北端にある。そのデリウスを囲むように広がっている荒地がノースサップだ。この一帯には、やたらとゴブリンが出現する。しかも、倒すと人間の姿に変わるのだ。どうやらデリウス城の異変とも関係がありそうぞ。

▼次から次へと現れるゴブリンたち。何者かの呪いによって、人間が怪物化しているようだぞ。



ゴブリンが現れた。



▲ノースサップを抜けてデリウス城へ。ここもゴブリンの巣だ。

9

ガーラタワー

いきなりデリウス城に乗り込んでも、ボスキャラ・デリウスを倒すのは難しい。まず大陸の西にあるガーラタワーに向かい、アイテム『キマイラの涙』を手に入れる方がいいだろう。ガーラの与える試練に打ち勝つことで手に入るぞ。これを持って、再びデリウス城に向かえ。

▼ガーラは、世界に8人しかいないというモンスターメーカーの一人だ。



▲ヴィシュナスよ。この建物が「光」の種になると言うのか?



▲ガーラの操るドラゴンの銅像を倒すこと。それが試練だ。

10

デリウス城

ソングールドによってデリウス城に派遣されたマリオンは、恋人であるユリーシカと引き離された。その悲しみの心を魔につけこまれ、怪物と化していたのだ。『キマイラの涙』の力を借りて魔を討ち払い、マリオンを助けてやろうぜ!!

11

カメルバウム

デリウス城の異変をおさめ、再びノースサップを南下する一行。その前にコボルトの集団が現れる。コボルトたちの王子であったウルチを連れ戻しにきたのだ。その頃、コボルトの国・カメルバウムにテレシアの王・マクネイルの軍団が迫っていた。

12

レオスリック城

カメルバウムでの戦いの結果、マクネイルに気に入られることになるライア。マクネイルの言葉によって、また一步、出生の秘密と真の使命に近づくことになるぞ。さて、ウルチとの別れを経て、一行はいよいよ港町オストリカに入るのだが……?

の自由だ!!

●海・小島ルート



ゲールナイトが襲いかかってきた!

東西に長い島に、村がひとつだけポツリとある。オストリカからの船はこの島の北側に着き、南側からパイハイへの船に乗り換えることになる。村に立ち寄ると、結局村人の頼みを聞いて、ゲールナイトと戦うことになるぞ。倒すと『キマイラの卵』に加えて、武器や防具がお礼としてもらえるのだ。



村長「ワシんとこのドラ息子や、ある日突然異変は魔王に仕えるモンスターで

シャーズの港で さっそうと登場!!

さすらいの
ギャングラー

海ルート、海・小島ルートのどちらを選んでも、結局はここパイハイに着くことになる。ここはシャーズ族の都市。シャーズ族とは、猫の耳と瞳と尻尾を持つ種族のこと。オストリカで出会ったシャットも、実はこのシャーズ族なんだ。というわけで、シャット、アッサムとはここでお別れ。寂しくなるけど、気を取り直してアンドレシア行きの船に乗り換えようとしたライア、ロリエーン、ヴィシュナス。この美女3人組に声をかける男がいた。赤い髪、細身のロングソード、そしてサイコロを持つ男。そう、タムローンの登場だ。

ところが、このタムローン。3人に力を貸すためではなく、単にナンパするために現れたのだから呆れてしまう。ここではまだ、顔見せ的な登場だが、後でちゃ〜んと仲間になってくれるぞ。



敗北! ヴィシュナスに正体を見破られて、ナンパは失敗。アツという間にタムローンは逃げてしまったのだ。



ヴィシュナス「あなたはたしか... お尋ね者の、女だったらし... そうタムローンというかたでしょう?」

▼ガーラに会う前に城に侵入すると、こうして忠告してくれる。



アリウスが苦しみました。

▲魔によって怪物化したマリオン。

▼ノースサップの廃城の東にある森が、コボルトの国・カメルバウムだ。



ほう、このおににタラウくか。嫌よ。よからう、ならはかかってこい!

▲ライアは、マクネイルと戦うことになる。

▼マクネイルの過去には、ライアにも関係する秘密があるらしい?



ひさし通りに楽しい思い出をさせてもらったが、ヴィシュナス、ゆかいだ。実にゆかいだ。

▲テリウス城で、カメルバウムで暗躍するウォーゲン。

13

オストリカ

オストリカには、なぜか一隻の船も見あたらない。巨大なネズミが町に住みつき、それを恐れた船が近づくなくなったためだ。しかも、ネズミを退治するはずのシャットは、猫のアッサムを盗まれてお手上げ状態だと言う。ライアは、猫を盗んだロリエーンを追うことになるぞ。

M

▼船がなければアンドレシアには渡れない。こいつは困ったことになったぞ。

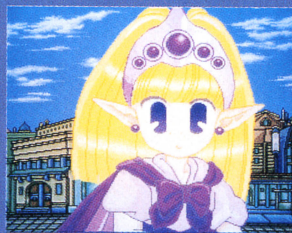


▲シャットとともにロリエーンを追って西の港町エリクセルへ。

14

エリクセル

ロリエーン登場。だが、このエルフの女の子、素直にアッサムを返すようなタマじやない。結局、戦いに。これに勝てば、ロリエーンもアッサムも仲間になるぞ。



▲エリクセルからは、行方不明になったエルフの皇子エルサイスを追って、旅をしているロリエーン。敵にまわすと結構うるさいのだ。

ヴィシュナス姉さまに代わってワタシが仲間になるの。



次号!!いよいよ
ルフィーアの出番だ!!

卒業 Graduation

NECアベニュー／7月30日発売／7800円



超期待の育成シミュレーション『卒業』様。その発売日が、いよいよ間近に迫ってきましたぜ。そこでっ!! これまで以上に具体的に、つっこんだ指導例を紹介するぞっ!! (ちなみに、先月号でこのコーナーを担当したN村先生の教え子たちは、5人中3人もがAVギャルになっちゃいました。指導例としてふさわしくないため、続きの掲載を見せました。●)



指導例第3弾 究極!!全員一流大進

どええっ!?志村が新井が優等生にっ!? これでキミも超一流教師になれるぞおお!!

というわけで、よい子の味方月Pが薦める正しい指導例がこれ。なんと、5人全員を、一流大に進学させてしまおうという計画だ。ええっ、本当かよっ!? 高城、中本はまだしも、志村や新井がかよっ!? と、

驚かれるのも無理はない。その、無理を承知でやったるわいというのが今月の企画なのだ。

もちろん、100%やらせなし。これさえ読めば、キミもキミもキミもキミも、進学塾の一流講師まっ青のスーパー教師になれること間違いなしだぜっ!!



へへっ、国立の一流大学に合格したぜ。え?オレが合格したのが信じられないって。ふふ……オレの努力の成果でもあるけど、まあ、先生、あんたがいてくれたからってのが一番大きいよ。ありがとうよ。

ホホホ……
あなたにワタクシを
教えられて?



高城麗子 ワンポイントアドバイス

お嬢様だけに、挫折に弱い。失恋とかすると、すぐに家出てしまう。品位と魅力のバランスに注意し、情緒面を安定させることだ。



念願叶って、国立の一流大学法学部に合格致しました。まあ当然と言えば当然ですけど。一応、先生にもお礼を言わせて頂きますわ。



じゃーん! 先生、まみちゃんねえ、国立の一流大学に合格したんだよ。きゃあ、ほめてほめて。だけど、これって、まみの力だけじゃなんだよね、先生。

実録 進学までの パラメータ大変化

これが、やらせじゃない証拠! 問題児ぞろいの5人の生徒が、いかに優等生に変わっていったのか? パラメータ値の変化を見ながら、その月々の重点指導ポイントを簡単に説明していくぞっ!!

5月 どいつもこいつも 問題だらけ状態だ!!

	高城	新井	志村	加藤	中本
経済	100	100	100	100	100
国語	52	45	43	85	38
体力	30	60	50	31	33
人気	47	49	70	55	68
品位	32	23	29	54	43
魅力	35	41	73	33	32
基礎	32	42	23	35	75
応用	59	29	31	60	63
語学	35	20	11	65	60
記憶	30	27	34	33	72

また、自己鍛錬も重要だぜ。生徒の欠点を修正するのが第一。ホメたり叱ったり、相手にあわせて使い分ける。4、5月は個人面談で各

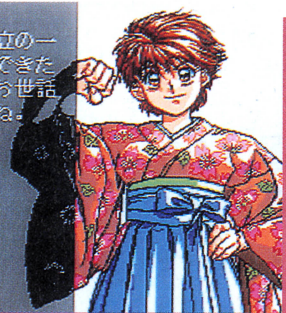


まみちゃんでも
大学行ける?
本当にい?

志村まみ
ワポイントアドバイス
確かにパー子ちゃんだが、
個人面談を使って、本人に
やる気を出させれば大丈夫。
後は、長期休暇を利用して、
補習の雨あられだつ!!

学への道!!

先生私、国立の一
流大学に合格できた
よ。ポイント、お世話
になっちゃったね。



先生、私、国立の
一流大学に合格する
事ができました。
決して健康とはい
えない私をここまで
にしてくださって、
本当にありがとうございます。
このご恩は一生忘
れません。

ポイント 1 パラメータの相関関係を覚えろ!!

適切でムダのない指導をしていくた
めには、それぞれの教科が、各パラメータ値に
どう影響していくのかを知らなければならない。

当たり前の話だよな。で、下の表がそれをまと
めたものだ。ただし、数値の上下は教師の能力、
生徒の状態によって、多少変動するからな。

パラメータ	HP	体力	人気	品位	魅力	基礎	応用	語学	記憶
授業									
作文	↓			↓	↓			↑	
暗記	↓			↑	↓				↑
問題集	↓			↓	↓		↑		
生け花	↓			↑					
体操	↓	↑			↓		↑		
エアロビ	↓				↑				
図書館	↓					↑			
料理教室	↓			↑			↑		
映画鑑賞	↓			↑					
ピアノ	↓			↑					
教会	↓			↑					
夜遊び	↓			↓	↑				
カラオケ	↓								
ディスコ	↓			↓					
ドライブ	↓			↑	↑				
英語	↓					↑		↑	↑
数学	↓					↑	↑		
国語	↓					↑		↑	
休み	↑								

※教師の能力、生徒の状態によって他のパラメータが上下することもあります。

6月 何はさておき 人気を上げなきゃ!!

	高城	新井	志村	加藤	中本
評価	117	117	133	117	117
HP	27	48	44	32	23
体力	66	58	50	33	37
人気	75	73	72	55	68
品位	76	35	27	57	42
魅力	76	55	71	22	23
基礎	62	42	22	35	75
応用	53	30	53	30	65
語学	65	20	13	64	61
記憶	60	27	41	34	73

◀続いては人気値のアップ
を考えよう。生徒に信頼さ
れない教師は失格だからね。
個人面談で長所をほめたり
プレゼントが効果的だ。

7月 体力、品位、魅力 の数値は十分か!?

	高城	新井	志村	加藤	中本
評価	244	120	127	121	125
HP	59	49	33	43	30
体力	71	60	52	34	42
人気	82	79	71	22	34
品位	73	33	25	50	54
魅力	81	52	53	33	32
基礎	65	43	32	37	79
応用	51	37	43	65	70
語学	72	33	21	71	65
記憶	64	42	52	35	75

◀人気の次に大切なのが体
力。何事も体が基本という
わけだ。そして、夏休み前
に品位、魅力の情緒面を安
定させることが大切だぜ。

9月 補習の成果が ドーンと出てきた!

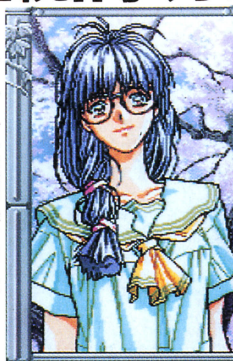
	高城	新井	志村	加藤	中本
評価	252	122	131	127	133
HP	67	38	23	45	27
体力	71	61	53	35	45
人気	87	100	100	92	93
品位	72	37	31	49	54
魅力	76	66	55	34	33
基礎	59	66	45	40	32
応用	63	50	43	67	68
語学	77	44	42	72	68
記憶	72	52	63	35	79

◀情緒面が安定していれば、
夏休みに大きな問題はない
はず。週末この補習で、
新学期までに遅れている生
徒の実力をアップさせる。

ポイント2

前期は情緒重視!!学力アップは後期に集中!!

一流大学進学が目標だからといって、最初から勉強づけにするのは大間違い。はっきり言って、逆効果もいところだぜ。前のページのパラメータの相関関係をじっくり見れば分かると思うけど、このゲームの特性として、品位や魅力などの情緒面の安定と、学力向上は相反してるんだ。つまり、情緒面の数値が低すぎる時に、無理な詰め込み教育をすると、ノイローゼをはじめ、さまざまなマイナス状態に落ち込んでしまうのだ。だから、夏休み前までは、ひたすら情緒の安定。勉強はその後だ。



中本 健康	
課題	生け花
4/12	(金)
HP	20 + 2
体力	32
人気	75
品位	51 + 3
魅力	36 + 1
基礎	75
応用	63
語学	60
記憶	72

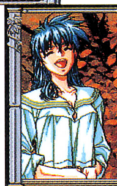
50ノイローゼの値が、進学には一番いそ。



新井 志村	
課題	作文
5/28	(土)
HP	45
体力	51
人気	75
品位	35
魅力	73
基礎	73
応用	74
語学	77
記憶	78

◀品位、魅力が高すぎると、今度は逆境に弱くなる。たとえば、失恋ひとつで家出したりとかね。

▶9月以降の後期が、学力アップの勝負時。それでも、情緒面の数値には、常に気を配らなきゃダメだぞ。



新井 志村	
課題	作文
5/28	(土)
HP	45
体力	51
人気	75
品位	35
魅力	73
基礎	73
応用	74
語学	77
記憶	78

ポイント3

自己鍛錬は早いほどマル

教師の能力が低いと、せっかくの教科や補習も効果は半減してしまう。能力値を上げるには、休日の自己鍛錬しかない。それも、どうせやるなら、4月、5月の早い時期がいいに決まっている。さんざん補習した後に自己鍛錬じゃ、ムダもいいとこだもんな。もちろん、勉強だけじゃなく、体力もアップさせとけよ。



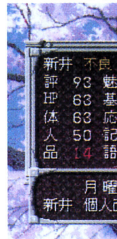
えぬむら 先生	
4/21	(日)
HP	30/40
所持金	20
自己鍛錬	アルバイト
補習	面接
面談	見回り
加藤	加藤
加藤	加藤

▲鍛錬すると、自分のHPが減る。教師だって、そこそこの体力は必要なのだ。

ポイント4

短所を直すことが最重要

人を指導する時ってのは、長所を伸ばす方法と、短所を直す方法があるよな。だけど、このゲームの場合は、短所を直すことを優先させなきゃいけないようだぞ。30以下の赤い数値があると、病気、不良、留年などなど、さまざまなトラブルが発生するからだ。欠点を直した後、長所を伸ばす。これが、正しいプレイの仕方だ。



新井 志村	
課題	作文
5/28	(土)
HP	45
体力	51
人気	75
品位	35
魅力	73
基礎	73
応用	74
語学	77
記憶	78

▲情緒面の赤い数値は致命傷になりかねない。最優先で直していこう。

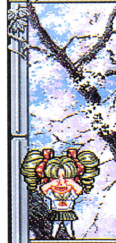
ポイント5

生徒の悩みはソッコーで解決しろ

生徒たちは、どれも年頃の女の子。年頃だから、当然悩む。成績が下がったり体調が悪かったらイライラのひとつもするだろうし、失恋でもしちゃった白にや、もう何も手につかないわ状態になっても責められないってもんだよな。で、悩んでいると、ろくなことにはならない。勉強しても逆に成績は下がるわ、校則違反を犯して評価が下がるわで、もう散々。自然に立ち直ることもあるが、下手するとノイローゼまでいっちゃうかも。ひどいことになる前にソッコーで面談し、悩みを解消してやろうぜ!!

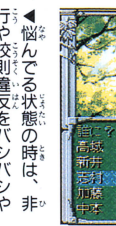


志村 志村	
課題	作文
5/28	(土)
HP	45
体力	51
人気	75
品位	35
魅力	73
基礎	73
応用	74
語学	77
記憶	78



志村 志村	
課題	作文
5/28	(土)
HP	45
体力	51
人気	75
品位	35
魅力	73
基礎	73
応用	74
語学	77
記憶	78

◀悩んでいる間は、何をやってもうまくいかない。早く元気な笑顔に戻してあげよう。



志村 志村	
課題	作文
5/28	(土)
HP	45
体力	51
人気	75
品位	35
魅力	73
基礎	73
応用	74
語学	77
記憶	78

◀休日を潰して面談。悩みに、真面目に答えてやるのが鉄則だぜ。



新井聖美
ワンポイントアドバイス

情緒、学力ともに問題が多い。まず、通常の教科で人気と品位を上げる。これが上がれば、学力アップは補習でなんとかなるはずだ。

10月 いよいよ本格的に学力アップを狙うぞ!!

項目	新井	志村	加藤	中本
評価	878	110	125	133
HP	57	63	52	33
体力	74	65	55	90
人気	100	100	100	100
品位	85	27	43	42
魅力	82	56	57	43
基礎	75	71	59	54
応用	75	59	65	81
語学	78	49	60	81
記憶	79	60	68	52

◀さらに学力向上を狙う月。新井、志村、そして意外に基礎学力の低い加藤を授業で補習攻めた。余裕があるのは、中本の体力アップも。

11月 バランスが崩れないように気をつけて

項目	新井	志村	加藤	中本
評価	278	110	125	133
HP	44	53	49	70
体力	74	65	55	90
人気	100	100	100	100
品位	59	42	49	43
魅力	54	54	55	46
基礎	77	72	58	35
応用	80	59	68	30
語学	80	52	63	35
記憶	82	63	67	34

◀学力中心の指導をする、情緒面の数値が逆に下がってしまうもの。バランスがなくなる前に、きちんと修正してやる。

12月 冬休み!! もう一度補習の連射攻撃だ!!

項目	新井	志村	加藤	中本
評価	418	130	135	161
HP	80	58	42	59
体力	76	67	57	91
人気	100	100	100	100
品位	82	49	50	54
魅力	59	67	62	58
基礎	84	30	63	59
応用	83	60	75	86
語学	82	64	65	91
記憶	89	72	70	83

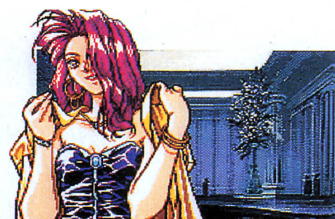
◀品位、魅力を50ノイローゼにキープしつつ、さらに学力向上をめざす。冬休みは、遅れた生徒を立て、最後のチャンスだぞ。

ポイント
6

長期休暇こそ最大のチャンスだ!!

7月から9月にかけての夏休み。さらには12月から1月へと続く冬休み。生徒たちが学校を離れる長期休暇は不安なもの。何か問題が起きるんじゃないかと心配だよな。でもでも。この夏休みと冬休みこそ、学力アップの最大のチャンスなのだ。なぜか？ 休み中の補習（英語・国語・算数）は、通常の授業（作文・暗記・問題集）よりも学力関係のパラメータのアップ

率が高いのだ。他の子のHPの低下にも気を配らなくてすむしね。ここで、気がねなく遅れている子を重点的に教えれば、アツという間に水準レベルに達してくれる。キミも、長期休暇を最大限有効に使ってくれよな。

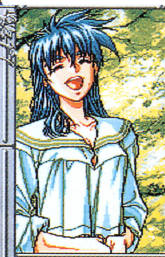


高城が 繁華街でナンパをしています。

▲休み中の見回りで生徒をホメれば、人気値を上げることもできる。まさに、いいことづくめだ!!

加藤美夏 ワンポイントアドバイス

一番手のかからない子に見えるが、学力は意外に低いのだ。ま、情緒面は比較的安定しているのて、基礎と記憶力を補習でカバーだ。



新井 笑	
課題 英語	
8/11 (日)	
HP	40
体力	61
人気	96
品位	37
魅力	61
基礎	63
応用	48
語学	43
記憶	50

▲週イチの補習を続ければ、みるうちに成績アップだ。

ポイント
7

イベントは生徒の長所を活かせ!!

清華祭や体育祭など、イベントのある月は、評価を上げるチャンス！ 清華祭なら演劇で高得点を、体育祭ならリレーで1着をとればいいわけだ。それにはちょっとしたコツがある。演劇なら主役をはる子の魅力値が、リレーならアンカーを走る子の体力値がものを使うのだ。イベントが始まる前に、ちゃんと生徒たちのパラメータ値を把握してなきゃダメだぞ。



▲魅力といえは、高城の一人、舞台が？ でも、チームワークも大切だよな。



▲こちらは体育祭。体力といえは、もう加藤つきやないぜ。多少のハンデはアツという間に挽回してくれるのだ。

ポイント
8

校則違反くらいでガタガタ騒ぐな!!

シミュレーションゲームの醍醐味は、どれだけなりきることにある。このゲームで言えば、先生になりきることだね。でも、なりきりすぎちゃって、細かい校則違反でイチイチ騒ぎ立てるのはいだけない。騒げば騒ぐほど、生徒は先生を敬遠しちゃうもの。簡単に言えば、人気下がるわけだ。身に覚えがあるでしょ。人気下がるとダメージがでかいぞお。情緒、学力の両面に響いてくる。多少、評価が下がるくらい何だ。違反する生徒の気持ち悪くんでやるくらい度量こそ、最終的な好結果を生むものなのだった!!



▲あつ、優等生のクセにタバコをっ？ なんてこと言うと、生徒の心を傷つけてしまうのだ。

やっぱり
受験も体力
ですよ、先生！

中本 静
ワンポイントアドバイス

受験に勝つべく強い体力をつけることが第一条件。また、ナイスな一面もあるのて、魅力も上げて自信をつけてやろう。

1月

さあ、大詰めだ!!
最後まで気を抜かず!!

項目	新井	志村	加藤	中本
評価	426	126	144	153
HP	58	67	57	51
体力	78	67	57	95
人気	100	90	100	100
品位	69	46	60	59
魅力	35	75	63	40
基礎	35	100	75	60
応用	37	74	85	94
語学	35	74	77	93
記憶	97	80	82	70

▲基礎、応用、語学、記憶。4つの学力項目のバランスはどうかな？ 遅れているものがあれば、そこを重点的に教えよう。

2月

ここまで上げりや
一流大は間違いなし!!

項目	新井	志村	加藤	中本
評価	426	126	144	153
HP	63	31	44	52
体力	81	70	62	93
人気	100	90	100	100
品位	63	44	44	69
魅力	62	66	54	70
基礎	95	99	86	61
応用	93	79	100	96
語学	94	76	81	92
記憶	100	82	84	73

▲これが2月初旬のパラメータ。受験まで後1ヶ月。もう一度バランスを修正しつつ、最後の追い込み。これで、万全だぜ!!

GOGORON



STORY

夢の魔法使いによって作られた夢の世界。王女様が魔王に捕まってしまい、世界全体が魔王に支配されてしまいました。まずは周りの国に君臨する魔物を倒し、魔王がどこにいるのかつきとめなければ…。さあ！！ 長い冒険の始まりだ！

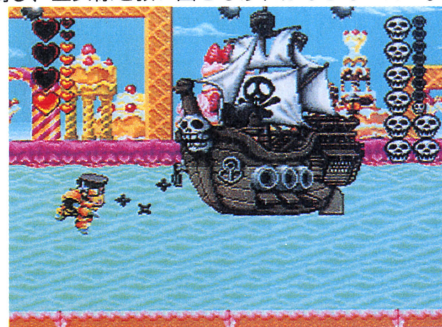
キミの作ったヒーローが魔王を倒し、王女を救う!…かもしれない!

コロンファンみんな、お待たせ！ ついにゲームのほうも完成して、発売日も8月27日と決まったぞ！ 出来上りのほうも見てもらえばわかるように、きれいなグラフィック。敵キャラクターたちのアクションも、見逃せないぞ。

キミがヒーローとなって、魔王を倒し、王女様を救い出さなければならないんだ。好きな組み合わせでキャラクターを作って冒険に出かけよう！



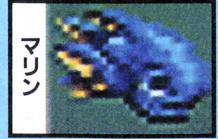
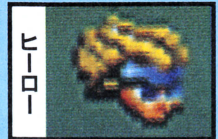
▲夢の中の魔法使い、ティパー。どんな夢でもかなえてくれるが、いたずら好き。



▲ステージ最後のボスを倒せば、ティパーが現れてもう1体のキャラクターを作れる。最大8体まで作れるんだ。

顔

それぞれのパーツは重さがあるから慎重に選ぶ。総重量が重いとジャンプしにくくなったりするんだ。フェイスはヒットポイントも違うよ。



▲フェイス、ボディ、アームスを好きなように組み合わせよう。

BODY

フェイスと同じく、ヒットポイントがそれぞれ違う。フェイスと合わせた数が多ければ、画面左側に表示されるハートの数が多くなる。



▲盾を出して敵の弾をはじくことができるボディ。

▲短時間の間だけ、空中で静止することができる。

▲敵を踏んでダメージを与えようことができる。

▲氷や坂道など滑らずに移動することができる。



▲ウイングと同じ機能を持つが重量は、かなり重い。

▲このマリンは、水中で自由に泳ぐことができる。

▲トゲトゲに触れてもダメージを受けない。

▲特に特長はないがバランスの取れたボディだ。

最初は5つの夢の世界から冒険開始!

最初に行くことができるステージは、ここで紹介している5つ。マルチ方式で、どこからでも始めることができるぞ。同じステージであっても、現在位置（前にクリアしたステージ）によってステージの長さや構成が違ってくるんだ。

5つともすべてのステージをクリアすると、新しいステージがひとつ登場。そこをクリアすると最終ボスが出現するぞ。そしてさらに、7つのステージを進んでいき、最終ステージをクリアするとエンディングってわけ。

5つのステージは、どこも変化に富んでいて、楽しいしかけがたくさん用意されているぞ。早く遊んでみたいでしょ。



▲これはマップの真ん中にある自分の家からスタートしたところ。



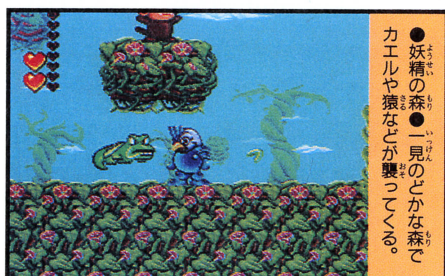
●火山の山・洞窟のような火山の火口へ入っていきステージ。



●氷の山・ペンギンや雪だるまなどが襲ってくる。坂道など、地面がツルツル滑るぞ。



●トランプの迷宮・トランプたちが弓矢で攻めてきたり、シャントリアが落ちてきたりする。



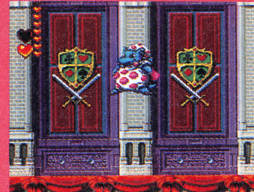
●妖精の森・見のどかな森でカエルや猿などが襲ってくる。



●ミルクの海・サメなどがある水中がメインのステージだ。

それぞれクリアすると...

ボスを倒せば魔王の情報をもたえ、さらに新しいキャラクターを1体作ることができるぞ。



武器

武器は、ステージによって使いやすいものと使いにくいものがあるぞ。それにしてもユニークな攻撃をするものばかりだね。

ペンシル		▲スピードが速く、連射をきかせることができる。
ボール		▲壁に当たったりすると、跳ね返ってくる。
シュリケン		▲前だけでなく、後ろと上にも攻撃ができる。
フーメラン		▲一定の距離を飛ばすと自分のところに戻ってくる。
クリスタル		▲壁や床に当たると砕けてまわりにダメージを与える。
バラッ		▲遠くに飛ばすと傘が広がる。障害物も通り抜ける。
セッケン		▲下に落ち、障害物に当たるとそこからまっすぐ飛ぶ。
カミヒコーキ		▲波を描くようにして、ゆるゆると飛んでいく。

どんなキャラで冒険する?

ここでは、それぞれのパーツのヒットポイントや重量を書かなかったけれど、重さなどは操作感にかかわってくるので注意して決めたいね。行きたいステージに合わせて、水中なら「マリン」というように決めていくのも効果的だよ。



▲火山のステージにマリンのボディで来るなんて場違い? でも楽しけりゃいいじゃん。



▶顔は鳥（バード）でも、飛べない? ボス戦では、右に敵のHPをドクロで表示。



▲崖などが多いところではウイングだとなんかいい。

も

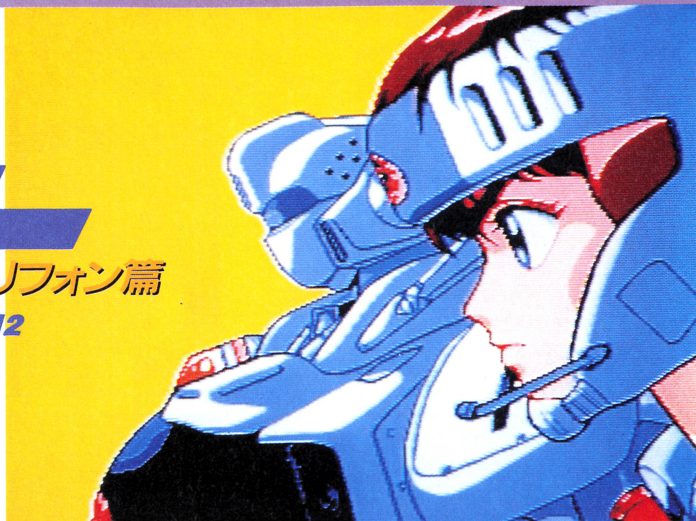
自由自在!

機動警察 パトレイバー

グリフォン篇

PATLABOR ON SUPER CD-ROM²

リバーヒルソフト / 9月23日発売 / 7200円



アニメ、そしてコミックファンからも注目の『デジコミ版パトレイバー』。今月は、いよいよ画面写真を大発表！

お待たせっ!! ついにデジパトの画面公開だっっ!!

先月、先々月と本誌の記事で紹介してきたPCエンジン版『機動警察パトレイバー』。デジコミでも定評のあるリバーヒルソフトで作られるということで、パトレイバーファンは、ワクワクしながら記事を読んでいたんじゃないかな？

ところで、賢明な読者は気が付いていたかもしれないけど(笑)、実は先月までの記事って、画面写真が1点も出ていなかったのだ。そう、リバーヒルでは、開発真っ盛りで、画面がまだだったんだよね。

そして今月、ついにみんなに見せられるデジコミ版『パトレイバー』のゲーム画面が完成っ!! 今までお待たせしちゃったけど、今月はじっくり紹介するから堪能してね★

メインのデジコミのモードには、下のように基本画面とフルアニメ画面の2種類が用意されている。フルアニメはバリバリ動くぞ！

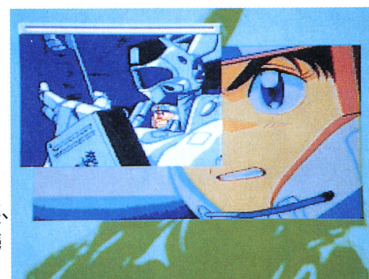
●基本画面

こちらは、通常時に表示される基本画面。普段はここでコマンドを選んでゲームを進める。ここには、コマンドが表示される選択ウインドウ、しゃべっているキャラの顔グラフィック表示、メッセージウインドウなどがあるのだ。



●フルアニメ画面

基本画面でコマンドを選択したりすると、随時ウインドウが開いて、ビジュアルと音声が入り交じり楽しめる、右のようなフルアニメ画面にチェンジ。場所によっては、このフルアニメ画面が連続して続くところもあるぞ。



「あれっ? PCエンジンのパトレイバーって、確かデジコミだったんじゃない?」そう。それなのにこの画面、まるでどっかの格闘アクションゲームだね。

実はコレ、今回のデジパトのオマケコーナーの一部『じゃんけんぽんドカーン!』なのだ。ちょっとオマケとは思えないクオリティだね。



▼ライフメーターが、先に真っ赤になった方が負けなのだ。



▲イングラムやゼロなどのデフォルメレイバーが続々登場。ジャンケンで戦うのだ。

デジパト3大特徴

- 1 大好評のオマケコーナーは、右の『じゃんけんぽんドカーン!』を始めとして、デジパトならではの物がギッシリ。ファンなら見逃せないぞ。
- 2 アニメのクオリティそのままのビジュアル。さらに、声優陣もアニメ版と一緒に、オリジナルファンもすんなり楽しめるデジコミだ。
- 3 ゲームの画面は基本的に上の2パターンだけど、実はこの画面レイアウト、演出によってどんどん変化する『アクティブ・ウインドウ・システム』を採用。演出効果もバッチリだぞ。



アフレコも無事に完了!!

去る5月1日、東京のスタジオで、デジパトのアフレコが行なわれたぞ。

このデジコミ版パトレイバーに登場する声優さんは、オリジナルのアニメ版と同じ配役。ということで、今回のアフレコも、すっかりおなじみのメンバーで、わきあいあいと進んでいったのだ。

また、このアフレコでは、デジパトのオマケの1つ『声優紹介』の自己紹介部分も収録。どんな自己紹介かは、聞いてからのお楽しみ。



▲アニメ版でおなじみの声優が勢ぞろいした収録風景。みんなの息もピッタリだったぞ。

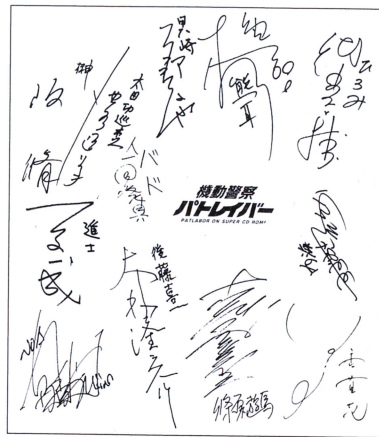


CAST

泉 野明/富永みーな、篠原遊馬/古川登志夫、進士幹泰/二又一成、太田功/池水通洋、山崎ひろみ/郷里大輔、後藤喜一/大林隆之介、香貫花ランシー/井上 瑤、熊耳武緒/横沢啓子、神清太郎/阪 脩、内海/鈴置洋孝、黒崎/土師孝也、バド/合野塚真、シャフトジャパン専務/立木文彦、伊豆内/小形 満

デジパトアフレコ終了記念 サイン色紙プレゼント

デジパトのアフレコも無事終了。ということで、デジパトの声優のサイン色紙を3名にプレゼント。ハガキに住所、氏名、年齢、職業を書いて下の宛先まで。



《あて先》〒101-01
東京都千代田区一ツ橋2-8-1
小学館月刊PCエンジンデジパト⑦係

※プレゼントの締め切りは6月29日消印有効。発表は発送をもってかえさせていただきます。

イケちゃんのデジパト制作日誌2

リバーヒルソフト
池本浩司

〇月×日 快晴

オープニングの原画が届いた。これで画面に録り込む原画はすべて揃ったことになる。作画を担当したT氏は、劇場版パトレイバー2の制作もしてる人だ。だから、原画のレベルは当然高いのだ。こっちのコンテに合わせて描かれた野明や遊馬たちを見たとき、当たり前なんだけどやっぱり感激してしまった。キャラクターって生き物なんだなあ。

〇月×日 くもりのち晴

高田明美さんに頼んでいたオリジナルイラストがあがってきた。これがポスターやパッケージに使われるのだ。広報担当によると、デザインもこれまでのパトレイバーと同じところで制作するらしい。パトファンは喜んでくれるだろうな。あとは開発スタッフの頑張りだけってことか。ゴールデンウィークがなんだ！ 知恵と勇気でやりぬくぞお！

〇月×日 晴れ

とはいえ、やっぱりお休みは必要だよ～。今日は福岡ドームへプロレスの観戦に行ってきたのだ。

いやまあ人の多いこと。今日一日で5万人ぐらいいったらしい。しかし福岡ドームはなかなか立派だ。あれだけ大きければレイバショウも可能だな。なんちゃって。

〇月×日 くもり

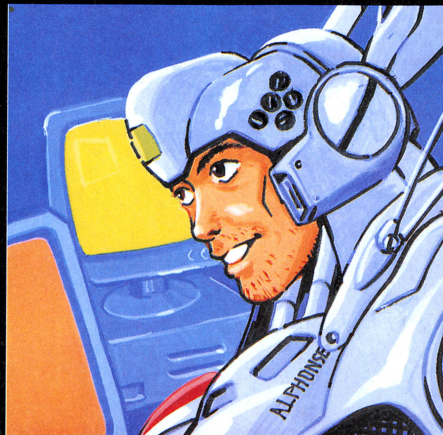
おまけの「じゃんけんぽんドカーン！」がほぼ形になった。背景4種、キャラ4体がセレクトできるし対戦もOK。同キャラ対決だってできるのだ。他のおまけもどんどん制作が進んでるし、さあて、あとは本編だけか（うそうそ）。

〇月×日 晴れ

今日は東京にてナレーション録り。声優さんたちもパトレイバーはさすがに慣れていて、スムーズに収録できた。本編はもちろん、声優さんが自分で考えてしゃべった自己紹介は特に良かった。これだけでもファンにとっては垂涎ものだろうな。それにしても声優さんの顔って、担当してるキャラクターにソックリ！これなら声優さん集めてパトレイバーの実写版やった方が早かったかも（うそだって）。さあて、明日からこのテープの編集にかかる。がんばるけんね～。

只今の開発状況75%

イラスト 池本浩司



1552

天下大乱

アスク講談社／7月発売予定／8800円



誰もがハマる上級SLG完成!

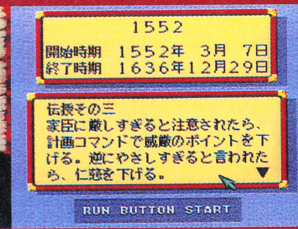
『1552』は、上級者向けのシミュレーションだ。でも、それは難解という意味とはちょっと違う。本格的、という意味だ。操作は簡単。それでいて奥が深い。今までにないほど、戦国武将の気分を味わわせてくれるソフトなんだ。

基本的なゲームの進め方を知ろう!!

プレイヤーの操る武将が万能ではないこと。適切な対処をしなければならないゲームなのだ。これは今までのSLGに慣れたユーザーには、部下の能力に頼る部分も大きいね。でも、そこがリアルでいいんだよね。次のことを頭に入れとけば、慣れるのも早いぞ。

まず第一に大局的な戦略眼を持つことが大切なのだ!!

まず最初に、プレイヤー武将の決めることは、国の行く末を左右する大きなことだと覚えてくれ。自国の勢力が弱い場合、近くに強国がいる場合、内部にもめ事がある場合など。さまざまな状況に、どう対処するのか、その大方針をまず決めるのだ。



▲限られたゲーム時間の中で、どうやって勢力を広げるか考えよう。

これが1552の世界だ!!

リアルタイムシミュレーション



戦略も、合戦もゲームはリアルタイムに進んでいく。でも、あわただしさを感じさせないバランスなのだ。

最大700人の武将が登場!!



実在した武将が700人も登場。その全員に個性があるんだ。さらに、オリジナルの武将も溢れちゃうのだ。

プレイヤーは万能じゃないぞ!!



プレイヤーは大層な決定者。だから、良い部下を登用することが大事。下手すると、下克上もあるぞ。

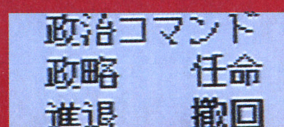
戦術もリアルに表現!



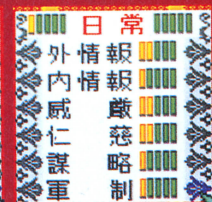
兵の多い方が戦いに勝つとは限らない。情報力と戦術次第では、数倍の敵を打ち破ることも可能なのだ。

政策と日常ふたつの内政コマンドを自由に操れ!!

大局的な戦略を立てたら、政策と日常コマンドで具体化していこう。各10ポイントの持ち点を6つの項目に振り分けるのだ。その振り分けが国の大方針となり、後は配下の武将がとりしきってくれる。もちろん、状況の変化にあわせてポイントも変えていこう。



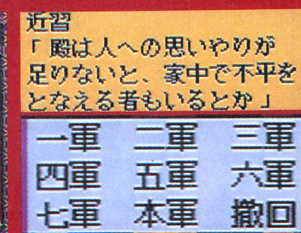
▲外交や部下の恩賞を決める政治コマンドも状況にあわせて使え。



▲部下の進言を聞き、内政ポイントを調整しよう。



▲二軍以降を造ると、自分は政治に集中し、侵略は部下に任せられる。



▲もちろんその時も、どの辺りを侵略するか大方針はキミが決めるのだ。

1552年

応仁元年の大乱は、中世日本を混乱の渦に叩き込み、各地に下剋上の風潮を生み出した。そしてそれから80年後、動乱の歴史を彩る無数の英雄たちが今まさにその舞台に降り出ようとしている。天下を統一し近世の扉を開く者は誰か。

自由選択 武将作成 戻る

おすすめ武将

北条氏康 武田晴信
長尾景虎 織田信長

1552年、キャンペーンモードに挑戦だ!

じゃ、もっと具体的に、実際にゲームを進めながら説明していくことにしよう。

このゲームには8つのキャンペーンモードと10のミニシナリオが用意されているけど、その中のメインモード1552年から1636年までのキャンペーンに挑戦してみよう。選ぶ武将は、多分みんなに一番なじみのある織田信長だ。とりあえず今は、最初の10年の戦略を紹介するぞ。



第一段階(1552~1554)内政強化と尾張統一をめざせ!!

信長の領地の東には今川、北には斎藤という二大勢力がいる。ここに攻められたら、弱小織田家はひとたまりもない。まず、この両家と親交を結び、侵略を防ごう。続いて尾張全域の城を攻め落とし、一国を素早く統一するのだ。

内政を決定しろ!



大大名と親交を結べ



城攻めは包囲でおとせ



第二段階(1554~1558)最初の難関に耐え国を富ませろ!!

戦争をすると、内政状態は悪化する。これを再び立て直すわけだ。しかも、親交を結んだはずの国から攻められることも戦国の世では当たり前。序盤で最も苦しいのがこの時期だ。ひたすら耐えて、次のステップのために力をためろ。

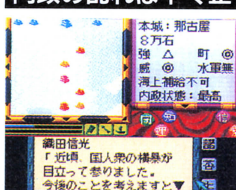
宮廷工作は意外に大事



大国の侵略から国を守れ



内政の乱れは早く正せ!



第三段階(1558~1560)天下に向けて軍を動かさせ!!

尾張の国力が上がってきたら、いよいよ外に向けて侵攻だ。そろそろ配下の武将も増えているはずだから、第二軍を作って派遣しよう。尾張の西、伊勢や志摩方面には強敵がいない。狙い目だぞ。



富国強兵に努めた成果を見せる時がきた。



外情のポイントを上げ、隣国の弱みを探せ。



チャンスがきたら、同盟を破ってでも攻めろ。

ゆけゆけ信長っ!
天下布武の
野望のためにっ!!

BLACK HOLE ASSAULT

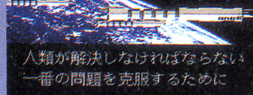
マイクロネット / 7月23日発売 / 6800円



全国1千万(推定)の格闘ゲームファンみなさん! お待たせいたしました!!
メカ版格闘ゲーム、「ブラホー」がついに完成したぞ。そこで今月は、このゲームの内容を紹介する! メカの基本操作方法も載せてるから、発売日までに覚えておくと、有利かもね。呑気にしてるな! 闘いはもう始まっているのだ!!

高機動メカバトル開始!!

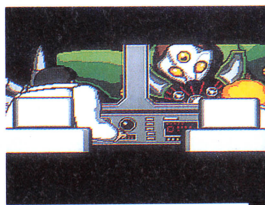
STORY



人類が解決しなければならぬ
一番の問題を克服するために

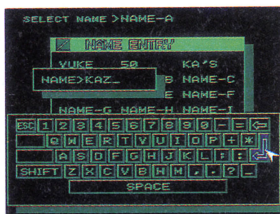
自らの技術と文化の限界に溺れ、衰退の一途を辿っていた地球はアキロフ星人の科学技術により救われた。が、それらは彼らの太陽系侵略の為の布石に過ぎなかった。戦争は8年間続き、皮肉にも異星人から与えられた技術により地球は守られた。そして戦争から30年が過ぎた21世紀後半、地球国防衛軍は戦力を強化しつつあった。深刻になる資源不足を解消する為の惑星探査計画が実現したその時、地球に新たな脅威が牙を剥いた。

さて、それではゲームの概要を説明する。このゲームは、7つの項目からなっているんだ。主要モードは右ページの4つ。あとの3つは、遊び方を教えてくれるマニュアル・ネームエントリー、そして設定をかえられるコンフィグなんだ。まあ、まずは、エキシビジョンモードでメカの操作方法や動きを把握するっていうのが、いいかもしれないね。いきなりオペレーションを試してみてもいいけど、



▲オペレーションモードを選択すると、オープニングデモがストーリーを教えてくれる。

▼このゲームは7つのモードから成っているんだ。上から4つまでが主要モードだ。

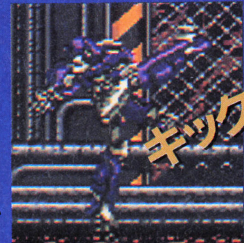


▲まるでパソコンのキーボードそのもののネーム入力画面だ。パッドで入力。

右ページのどのモードで遊ぶにも、まずネームエントリーが必要。あえて自分の名前を入れる必要はないので、面倒な人は最初から入っている名前でプレイしてもいいんだけど、バックアップデータに残ることだし、やっぱり自分の名前を入れたほうがいいと思うぞ。そのほうが燃えるしね。パソコンのキーボードをデザインした入力画面も中々カッコイイ。ただし、入力パッドを使うだけだね。

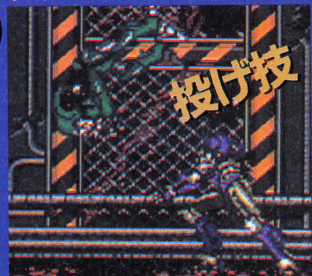
機動メカの基本操作

▼⑩ボタンを押すと基本的にはパンチを出す。敵との距離等の条件により、必殺技が出る。メカによってはキックが出る。



▲①ボタンを押すとキックが出る。また、敵との距離によっては連撃のひざ蹴りを出すこともできるんだ。強烈だぞ。

▼敵に密着している状態で①+⑩ボタンを押すと、相手を投げられる。自分が投げられた時は方向キー+⑩で受け身だ。



ジャンプ

▲方向キーを上に入れるとその場でジャンプ。左右の上でなめジャンプだ。

▲方向キーを下に入れるとしゃがんだ状態になるんだ。この状態で攻撃することもできる。応用して使おう。



▼方向キーを動かした方向(左右)に素早く2回押すとホバー走行。素早く動ける。



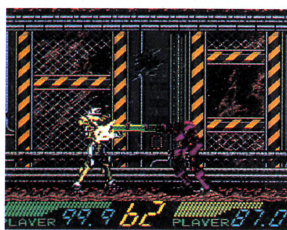
ホバー

[OPERATION BHA オペレーション ブラックホールアサルト]



◀まるで外国アニメ映画のような感じが味わえる。

1Pプレイ用のストーリーモードがこの“オペレーションブラックホールアサルト”だ。ストーリーに沿って、バトルが展開していく。スタート時と各バトル終了時には、まるで映画のようなアニメーションが挿入されているぞ。ナレーションは英語。日本語の字幕も、ちゃんと表示されるんだ。臨場感もバッチリ。



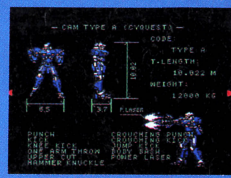
▲このモードでプレイヤーが選択できるメカは2種類のみだ。どちらも人間型のメカだぞ。

おすすめメカ①

通称CYQUEST。人間型メカで、主要メカの1つ。俊敏な動きで相手を翻弄し、攻撃範囲の長いハイキックは強力だ。敵との間合いにより、速攻のひざ蹴りが出せる必殺技は、パワーレーザーだ。



▲このひざ蹴りは使用した瞬間に強力に。



[EXHIBITION MODE エキシビジョンモード]

このゲームを練習するのにピッタリなのが“エキシビジョンモード”だ。様々な設定が可能で対COM、対人間の両方が選べ、対COMの方はレ

ベルを00~99まで設定変更できる。数字が多いほど強くなる。また、バトルの舞台である惑星も選択できる。サシで対戦勝負時もこのモードだぞ。



◀このモードでは8体のメカから選択できる。



▲いろんなメカを試してみるのがいいかもね。



▲舞台である惑星も変更することができる。

おすすめメカ②

通称GHOSTWALKER。通常攻撃時のリーチは短い動きもトロイ。

が、使い方をマスターすれば強力なメカになる。必殺技は瞬時に相手の懐に飛び込める瞬間移動。ジャンプ中の攻撃は強力だ。



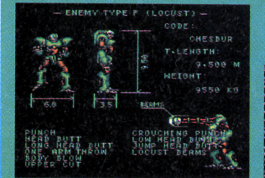
▲瞬間移動からの投げを習得しろ!!



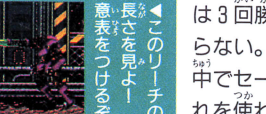
[TOURNAMENT MODE トーナメントモード]

おすすめメカ③

通称LOCUST。ひきつれど、も強力だが、なんといっても、首が伸びて攻撃することが特徴。リーチの長いこの攻撃方法はジャンプ中にも有効だ。



◀このリーチの長さをよく見よう。



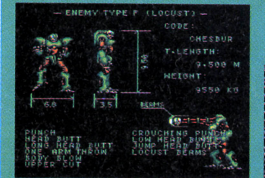
▲1回戦で負けると、他の人(又はCOM同士)の試合を見ているだけになる。屈辱だ。



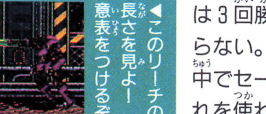
▲赤いラインが勝ち残ったメカだ。なんとしても勝たなければならない。

おすすめメカ④

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



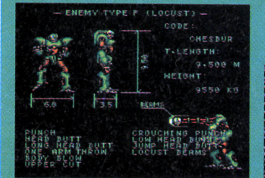
▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



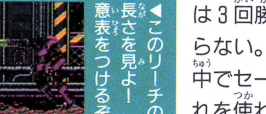
▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ⑤

通称CYQUEST。人間型メカで、主要メカの1つ。俊敏な動きで相手を翻弄し、攻撃範囲の長いハイキックは強力だ。敵との間合いにより、速攻のひざ蹴りが出せる必殺技は、パワーレーザーだ。



◀このリーチの長さをよく見よう。



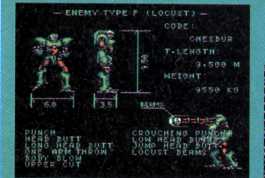
▲1回戦で負けると、他の人(又はCOM同士)の試合を見ているだけになる。屈辱だ。



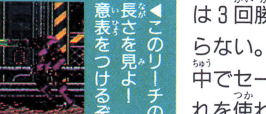
▲赤いラインが勝ち残ったメカだ。なんとしても勝たなければならない。

おすすめメカ⑥

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

[LEAGUE MODE リークモード]

おすすめメカ⑦

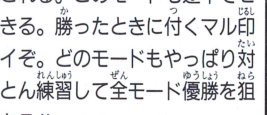
通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ⑧

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

おすすめメカ⑨

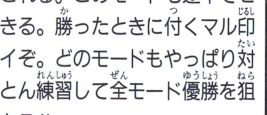
通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ⑩

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

おすすめメカ⑪

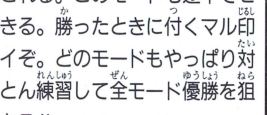
通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ⑫

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

おすすめメカ⑬

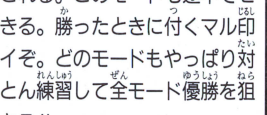
通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ⑭

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

おすすめメカ⑮

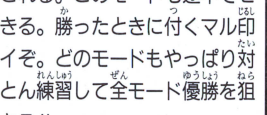
通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ⑯

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

おすすめメカ⑰

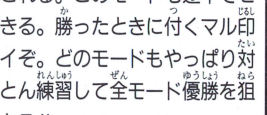
通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ⑱

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

おすすめメカ⑲

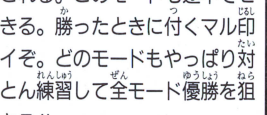
通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ⑳

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

おすすめメカ㉑

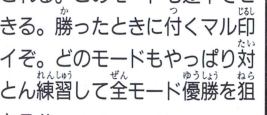
通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ㉒

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

おすすめメカ㉓

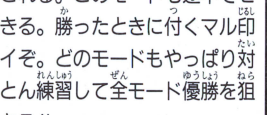
通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ㉔

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

おすすめメカ㉕

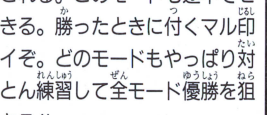
通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ㉖

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

おすすめメカ㉗

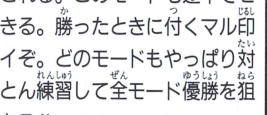
通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ㉘

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

おすすめメカ㉙

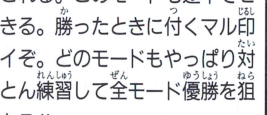
通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ㉚

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

おすすめメカ㉛

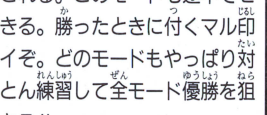
通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ㉜

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

おすすめメカ㉝

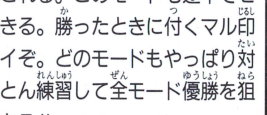
通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ㉞

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

おすすめメカ㉟

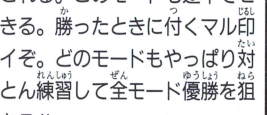
通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ㊱

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

おすすめメカ㊲

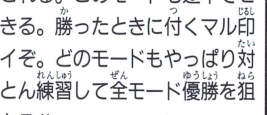
通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。



▲全モード、コンフィグで設定を変更することが可能だ。

おすすめメカ㊳

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。

おすすめメカ㊴

通称THORAXE。見た目は、普通のメカだが、腕の先に付いている鋭く長いツメが武器。しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



◀しゃがんだ状態でのツメ攻撃は相手をハメることもできる。



▲

ラングリッサー

～光輝の末裔～

メサイヤ/8月上旬発売予定/7900円

発売が近づいてきた『ラングリッサー』。現在、開発の方は大詰めに入っているようで、完成へあと一歩というところらしい。

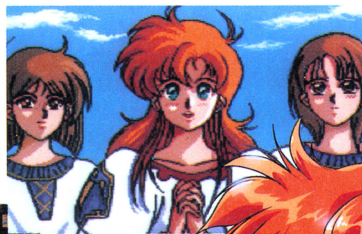
すでに紹介したようにPC版だけのビジュアルシーンや、より奥が深くなったストーリー。これらのシステムの中で、魅力的なキャラクターたちがどんな活躍をするのかが楽しみだ。シミュレーションでありながら、RPGゲームのようなキャラクターを育てる楽しさを味わえる力作に期待しよう。



▶シナリオ側にはCDならではのビジュアルシーンが挿入されストーリーを盛り上げる。



◀マップ画面でキャラを動かし戦闘。戦略がモノをいうぞ。



■なんと隠しクラスもあるぞ

なんとPC版だけの隠しクラスがある、という情報をキャッチ！ 楽しみ方の幅がより広がったといえるのでは。詳しい情報は次号以降に紹介できるはずだ。



◀キャラがある一定のレベルになるとより強力なクラスにチェンジできる。



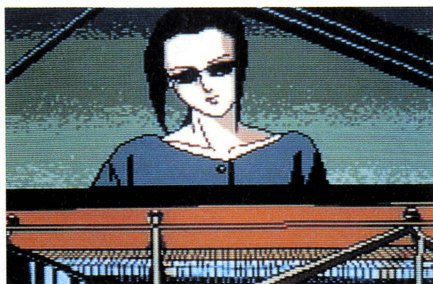
サイコホラーADV、アニメも怖さますますみがきがかかったぜ!!

データウエスト
8月6日発売/7200円



サイキックディテektivシリーズ第四弾 (PCでは2作目)「オルゴール」は、幻想世界と現実を繋ぐ、サイコダイバーが主役のADV。独特の不気味な雰囲気や、独自の動画のクオリティの高さがウリのソフトだ。

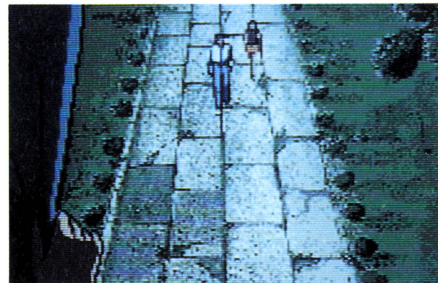
主人公、降矢木和哉が今回受けた依頼は、影藤婦人の大切な娘を、何者かの手から守ってほしいということだった。そのため、婦人の住む田舎の洋館に向かった降矢木は、7人の客とともに、洋館に滞在することになる。だが、洋館と土地を繋ぐ吊橋が切れ、彼らは洋館に閉じ込められてしまう。そして起こる惨劇……。



DAPSリプレイ搭載で約50分間のアニメ連続再生!!



◀次々と変死した客が見つかる。その姿は見るも無残だ。



▶降矢木の応援にきた、同業者の樋渡も惨劇に巻き込まれる。



客は、次々と殺されていく。どの死体も、目、鼻、耳そして口が欠落しており、尋常ではない。また、ある女性はこの洋館で着物のおっぱいの少女を見たという。果たして、降矢木と樋渡は、この異常な事件を解明できるのだろうか。そして、この事件の意外な結末とは……？

マジクール

NECホームエレクトロニクス/9月発売予定/6800円

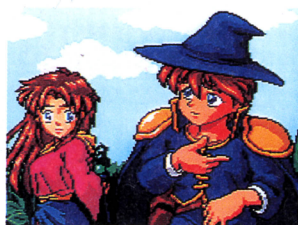


発売が延期されていた『マジクール』。以前紹介していたバージョンが大幅に改良されてきたので改めて紹介するぞ。この新バージョン、シナリオや64種類の魔法を見つけ出すというシステムはそのままだ。グラフィックがよりグレードアップしたものだ。また、おまけモードとして1P対2Pの対戦も追加されたぞ。



◆グラフィックが大幅に変更されたぞ

前に掲載した記事と見比べてもらえばグラフィックの違いは一目瞭然。アニメからプレイ画面まで、ほとんど総描き換えといってもいいほど。当然、数段美しくなってるぞ。



▲子供っぽかったキャラがグンと大人びたぞ。

▼プレイ画面。色やディテールのグレードが上がった。



◆1P対2Pでバトルも楽しめる!!

もうひとつの大きな変更がこれ。なんと、主人公である1Pと2Pを操って、魔法使い同士の対戦バトルができるのだ。あくまでおまけ的なモードだけど、実際に試すと結構熱くなる。ちょっと嬉しい装備だね。



◀それぞれ32種類ずつの魔法を使える両者のバトル。特徴を活かして戦え。

Startling Odyssey

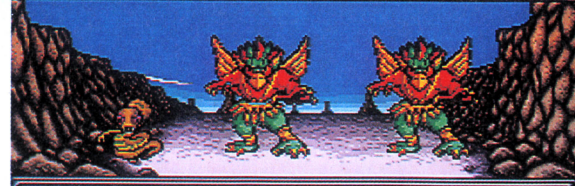
スタートリング・オデッセイ

レイ・フォース/7月30日発売
/8200円

正義を愛する青年レオンの過酷な運命とは!?



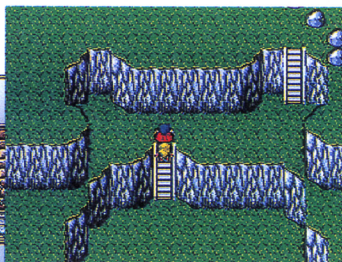
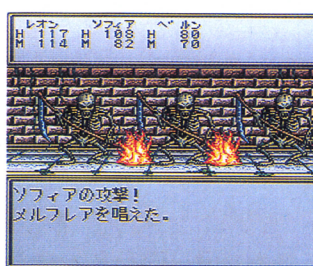
▲見よこの華麗なビジュアルを!! シーン数も多いぞ。



ソフィアの攻撃!
剣で切りつけた。
イエロースネークに7のダメージ

最近では珍しいと言ってもいい、オーソドックスな正統派RPG。へんに凝ったりしていないから、誰にでも楽しめること請け合い!! 華麗なビジュアルシーンに荘厳な音楽、そしてドラマチックなストーリーを楽しめる日は近いぞ!!

▼戦闘シーンは大迫力の効果でアニメが展開!! 雰囲気をもりあげるぞ。



ビッグチャンス! プレゼントのお・し・ら・せ♥

ここでサイン色紙と、音楽担当の宮川先生のサイン入りの音楽CDプレゼント。希望者は住所、氏名、年齢、電話番号、希望賞品を書いて...

〒105 東京都港区虎ノ門3-21-5 菅井ビル4F 株式会社レイ・フォース「月刊PCエンジン」係まで。
発表は発送をもって代えます。

▼声優さんのサイン色紙。これは5名のみなさまに。



▲音楽CDは3名のかたに。
応募のメ切りは6月末必着で。

シャーロックホームズの 探偵講座Ⅱ

ビクターエンタテインメント
5月28日発売/8200円



いよいよ発売された『シャーロックホームズ
の探偵講座Ⅱ』。素晴らしいグラフィックと映像
で、本格的なミステリーが楽しめるこのソフト、
みんなはもうプレイしたかな？

今月は、前回に引き続いて第3話の紹介、そ
れに加えて、各話のワンポイントヒントを紹介
するぞ。このヒントで、より高得点をめざして
頑張るってね。



今月は3本目のストーリーと ヒントを紹介するぞっ!!

●STORY●

The Murdered Munitions Magnate

1888年3月9日の夜。グラント武器
会社の社長、コートニー・アレンが、
何者かによって射殺さ
れた。スコットランド・
ヤードでは、強盗の仕
業として処理したが、
コートニーの弟である
リチャードは、そのこ

The Murdered Munitions Magnate



とが納得できず、ホームズに、もう
一度この事件を調べてほしいと依頼
するのだった……。
この事件は、スコッ
トランド・ヤードの言
うように、単なる強盗
事件なのか、それとも
別の殺人事件なのか……。

🕒 イーガン大佐に話を聞こう!!

グラント武器会社に戦艦の新型砲
を発売していたイーガン大佐。彼に
話を聞くと、秘密プロジェクトであ
るこの計画が、どうも外部に洩れて
いたようなのだ。ここでは、その情
報、そして、事件当日の情報などの
話を聞くことができるのだ。



▲イーガン大佐の話も、しっかり
メモを取っておこう!

🕒 まず武器会社へ行こう!!

最初は、殺されたコートニー・ア
レンが社長をしていたグラント武器
会社に行ってみよう。この武器会社
には、事務所と工場があるけど、と
りあえずは事務所に。ここでは、い
ろいろな人間関係を聞くことができ
るぞ。また、工場の方でも重要な情
報を聞くことができるぞ。



▲ここは武器会社の事務所。まず
ここで話を聞こう。

🕒 さらに捜査を進めると…

オープニング、武器会社、そして
イーガン大佐などの話を聞いている
うちに、新しい人物、新しい場所の
情報が次々に出てくる。写真のスペ
イン人亭なども、そんな場所のうち
の1つ。ここでは、怪しい2人の男
の情報が入るのだ。果して、この2
人は、事件と関係があるのかな?



▲このスペイン人亭以外にも、い
ろいろな場所が出てくるぞ。

各話のヒント

🕒 殺された2頭のライオン

このシナリオでは、まず最初に聞く必要があ
るの、レストレード警部の話だ。この話を聞
いて、しっかりメモを取ってから捜査を始める
といいぞ。

また、この
話の中に出て
きた、セント
ラル馬車置場
には、ライオ
ンの近くにあ
った馬車が置
いてあるぞ。



▲馬車の中には何があり、どうい
う状態だったかを覚えておこう。

🕒 盗まれた名画

このシナリオでは、最初は王立美術館や画廊
などで聞込み。手帳の仲間に話を聞くと、いき
なり知らない事件の話をする人もいるけど、こ
ういう話も一応メモしておこう。

ある程度
の情報が入っ
たら、今度はロ
ンドン大学に
いる、マレー
教授の弟にも
忘れずに会っ
ておこう。



▲直接話はできないんだけど、と
ても重要な情報が聞けるぞ。

🕒 武器会社社長殺人事件

3本目のこのシナリオでは、武器会社の社長、
コートニー・アレンが殺されたわけだけど、ど
こで殺されたかということが、かなり重要なポ
イントになってくるんじゃないかな?

また、オ
ープニングで手
に入る証拠品
のタバコ。こ
れも重要な手
がかり。でも
みんな吸って
るみたい……。



▲新型砲の開発にかかわっていた
リチャード・キャンプだが……。

発進! 未体験ゾーン・サウンドマシーン



オレの知らない世界だった!

オレ達の作っているゲームソフトは、音楽や声の演出をとっても大切にしている。その迫力やリアリティがTVの内蔵スピーカーではパワーダウンしてしまう。これは絶対にもったいない! でも、そう思っていた時このマシーンを見せられた。音を聴いてビックリ! これならゲームの

世界にドブプリと入り込める! ウーン…いい感じだぞ! さっそくオレのPCエンジンとセットした。キミたちにも早く体験してほしいな。

レッドカンパニー総帥

広井 王子

Hiroi

お問い合わせ(カタログ請求・購入方法など)は下記にお電話ください。

フリーダイヤル 0120-408-864 内線14

(受付時間:月曜~金曜日/10:00~18:00)



SOUND MACHINE
PAM-4H

画面は「ウィンズ・オブ・サンダー」



PAM-4Hはアンプを内蔵していますから、直接TVに接続できるスピーカーシステムです。なお、この製品は限定販売商品ですので、月間の販売台数に限りがございます。ご連絡はお早めに。

(株)ハドソン ハドソン・バイ・ボーズ係 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル

PCエンジン SUPER CD-ROM² SYSTEM対応ソフト(ファンタジーRPGシューティング)

いま、「ウィンズ・オブ・サンダー」誕生!

好評発売中

価格¥6,800(税別)

世界の A 列車。ついにPC エンジンに到着。

国内はもちろん、海外でも大ヒット。

世界中にファンを持つ、あのビッグ・タイトル“A.III.”が、ついにPCエンジンに登場!

キミのセンスで創造した都市が動き出す。これまでのゲームのワクには収まらない、大きなスケール!

自由な発想で、世界の大都市を超えるような都市をつくりあげよう。プレイ次第で、遊びの幅はグーンと広がる。

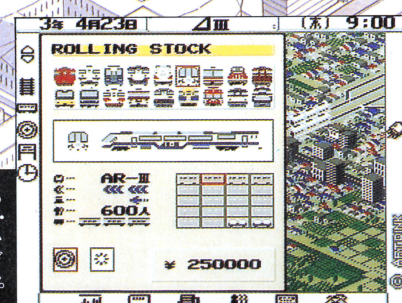
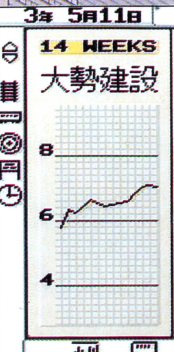
想像するだけでワクワクしてしまう、A.III.の世界。ぜひ、キミにも実感してほしい。

画面には昼と夜、そして四季の変化もあらわれる。12月には雪が降りクリスマス・ソングも流れ、雰囲気も抜群。知りたい情報はマルチウィンドウ機能でスクリーンに呼び出せる。マウスがあれば操作もラクラク。

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿



キミは鉄道会社の経営者。未開発の土地に1本のレールを敷くことからゲームは始まる。駅を設置し列車を運行させる。資材が集まったら、少しずつ街を形作ろう。



東京おもちゃショー 何かが起こる! PCエンジンブースで君に会いたい!

チャンス! 見て、さわって、A.III.の世界を体感しよう!!

■一般公開日/6月5日(土)・6日(日)AM9:00~PM5:30 ■会場/幕張メッセ 第1ホール NECブース ■入場料/500円

ARTDINK

新発売

最初はまんべんなく街を広げ、貸ビルやマンションを建設し、人口を増やすための工夫をしよう。同時にレールを広げることも忘れてはいけない。設計はじっくり考え、自分の理想的な都市を目指そう。

1990.....ベストヒット・ソフトウェア賞 シミュレーション・ゲーム賞 受賞
 1991.....ベストヒット・ソフトウェア賞 大賞受賞
 1992.....THE BEST OF 1992 SOFTWARE PRODUCTS賞 受賞(U.S.A.)
 1993.....BEST STRATEGY GAME OF 1992 受賞(U.S.A.)



SIMULATION GAME RAILROAD MANAGEMENT URBAN DEVELOPMENT

街全体が活気づき、高層ビルが建ち並び光景に思わず大都市を予感。デパートや遊園地、スタジアム等も建設し、次々と発展させよう。ただし、予算の範囲内で。資金調達はキミのウデ次第だ。

標準価格(税別)
6月11日発売! 9,800円



*データのセーブには、メモリーベース128(別売)かセーブくん(別売)が必要です。

〒261 千葉市美浜区高洲1-21-1 三基ビル3F TEL043-279-9356

株式会社 **アートデインク**

●本ソフトを当社に無断で複製する事、及び賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
 ●長時間の連続プレイは、身体に悪影響を及ぼします。休憩を十分にとり、無理のないプレイをお楽しみください。

©1990,1993 by ARTDINK





FACEBALL™

フェイスボール

にこにこフェイス大量接近中!!

かねてから噂の“にこにこフェイス”が世界各地で異常発生し、日本にも大量接近している模様です。一度その顔を見てしまうと「仕事や勉強が手につかなくなる」などの症状が報告されており、勤勉な日本国民の皆さんは十分な注意が必要です。

FaceBall 2000 is a trademark of BPS, Inc. Copyright©1992 Xanth Software F/X, Inc. All Rights Reserved.
Distributed under license granted by Xanth Software F/X, Inc. ©1993 Riverhill Soft Inc.

鬼ごっこ、迷路がドッキング!
カナダ生まれ
アメリカ育ちの
3Dアクション・対戦型ゲーム
【フェイスボール】
新登場。
発売日未定



株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

生誕1周年
SQ文庫フェア

小学館・スーパークエスト文庫 100万部突破

スーパークエスト文庫【最新刊】

BURAI
ブライ

[Vol.5] 好評発売中!
定価550円(税込)

飯島健男 / 著 荒木伸吾 & 姫野美智 / イラスト

[Vol.1~4] 発売中 定価・各550円(税込)

スーパークエスト文庫

覇竜の神座

BURAI外伝

[Vol.1] 好評発売中!
定価550円(税込)

飯島健男 / 著 荒木伸吾 & 姫野美智 / イラスト

[Vol.2] 6月18日発売予定

SQ文庫・最新刊6/18発売予定

ジェットマン【Vol.2】

ダンザルブ【Vol.1】

既刊・好評発売中

- 最後の審判【Vol.1~4】
- リ्यूヌ伝説【I・II(第1~2部)・III・IV】
- 超時空要塞マクロス II【Vol.1~4】
- 超時空要塞マクロス(劇場版)
- 超時空要塞マクロス(TV版)【上・中・下】
- ジェットマン【Vol.1】
- うしおととら【Vol.1】
- 仮面ライダーZO
- 空飛ぶ竜峰学園【Vol.1】
- スーパービックリマン【Vol.1】

レファウト 荒木伸吾 / イラスト 姫野美智

SQ文庫
人気作家特製テレホンカード
1,200名様にプレゼント



- ①美樹本晴彦
- ②荒木伸吾・姫野美智
- ③藤田和日郎
- ④押田J.O.
- ⑤恩田尚之
- ⑥雨宮慶太

※くわしくは文庫の
オビをご覧ください

PCエンジンCD-ROMカプセル特別版
体験版CD-ROMソフトつき

風雲

カブ伝

天外魔境

FAR EAST OF EDEN

出撃の書

天外ワールド・ガイドブックと
体験版「カブ伝」が
1つになった!!

お先に御免!!

PCエンジン期待の超大作RPG「天外魔境 風雲カブキ伝」を、いち早くプレイできるCD-ROM+本だ。今までの天外魔境シリーズの世界を見ながら、カブ伝の制作秘話を見ながら、京の街をプレイしてみよう。そこには、キミがまったく知らなかった天外魔境が見えてくるはずだ。天外魔境シリーズの秘蔵のイラスト、設定集を盛り込んだ、ファン必見のガイドブック。これを読まずに天外は語れない。「カブ伝」本編をプレイ前に、天外ワールドに浸ろう。

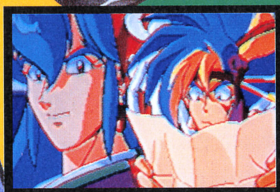
緊急発売

6月15日(火)

本屋さんで買おう 定価1980円(税込)

【体験版】

発売決定



第
1
話

唾良鬼の血脈

作／飯島健男
Takeo Iijima

画 / 中津賢也
Kenji Nakatsu

街角に吸血鬼の影が……



その一 感染

1998年、日本は鎖国した。すべては、V-ウィルスのためである。

V-ウィルスに犯された感染者は、人間の生き血を飲み続けなければ死んでしまう。さらに、感染者に血を吸われた者も、同じように生き血を求め、さ迷う。

まるで、吸血鬼のように。

初めて、イギリスでその症状が現れたのは、1996年末のことであった。V－ウ
イルスは、あっという間に世界中に蔓延

した。

いち早くこれに対処した日本は、自国を隔離かくりすることにより、被害を免れた。幸い、日本自体に被害は少なかった。それでも、他国との一切の交渉を絶つという代償だいしょうを払うことになった。

諸外国との輸出入の一切を打ち切り、異国からの旅行者の受け入れはおろか、日本からの脱出も例外なく許されない。しかし、それで日本に平和が訪れたわけではない。^{キャリア}感染者が潜んでいるかもしれないのだ。

全国民は、顔写真入りの血液証明証を
ブラッドカード

所持することを義務づけられた。そして、深夜零時から明け方の四時までの夜間外出を一切禁止するといった戒厳令が敷かれた。

それを破る者は、国家の治安警察によつて、情け^{ようしゃ}容赦^{せいさい}ない制裁を加えられた。

……日本は、文明を維持することに成功した。

そして、1999年1月、東京で物語は始まる。

「岩手県とねのの遠野にき、おもしろい鬼伝説があるんだ」

「へえ……」

真島の話には、最初何の興味も覚えなかった。

真島は、売れないSF雑誌の編集をやっている。

海外との接触が断たれた今、ちょっとした民話ブームになっているため、この手の雑誌も取り上げるようになった。民話を超自然の視点から解釈した真島のコーナーは、一応それなりの人気を得ているようだ。

「遠野。知ってるだろう？ おもしろい民話が山ほど残っている伝説の地だからな」

「ああ……」

「三日前に、おもしろい手紙が来てね。何でも、どんな文献にも載っていない不思議な民話があるから、見に来ないかっていうんだ」

「見に？ どんな文献にも載っていないんだろ？ 見に来いとは変な話だな」

別に、興味があったわけではない。二つ返事ばかりでは、真島に悪いと思ったからだ。

こうしてせっかく酒を飲んでいるわけだから、こちらも少しは楽しまないと損だ。

それに、奴とは気が合う。嫌いなわけではない。

「まあ、この手紙を見てみろ」

奴は、背広の内ポケットから一通の茶封筒を取り出し、俺に手渡した。

「変だな。差出人の名前がないぜ。騙されてんじゃないのか？」

「いいから、中を見てみろ」

奴は、何かを期待するような薄ら笑いを浮かべると、顎で催促した。

中には、一枚の手紙が入っていた。

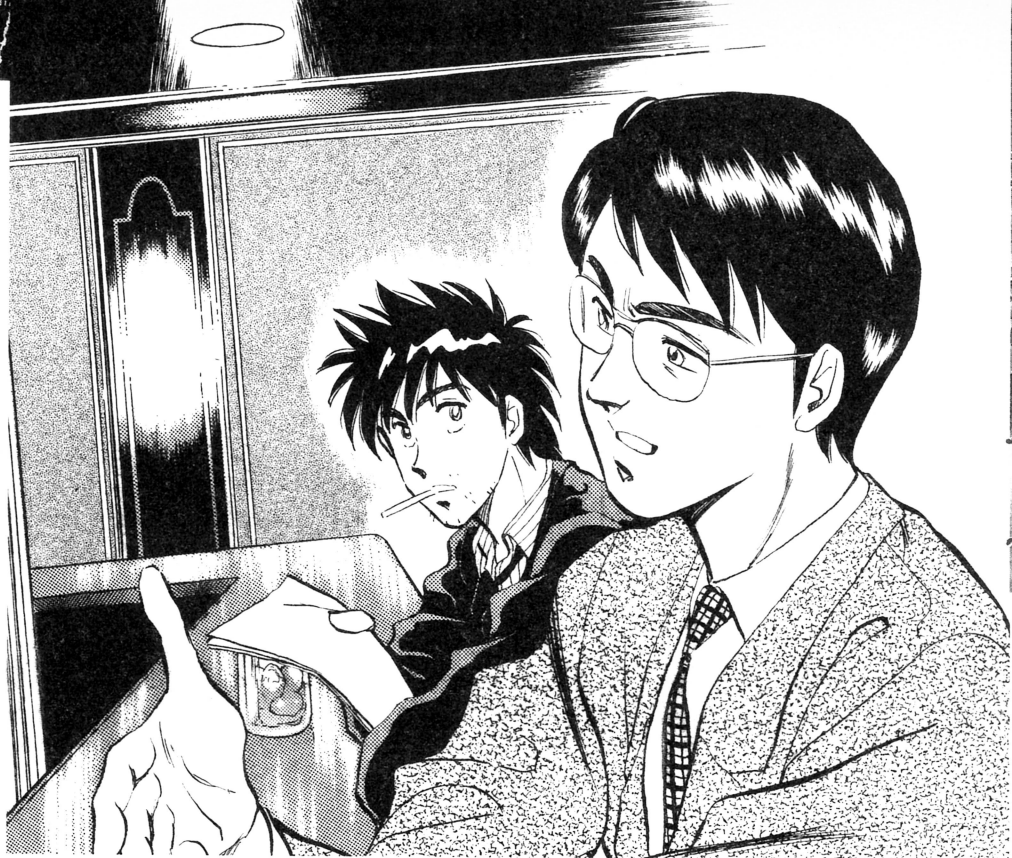
手紙には達筆とまではいかないが、丁寧な文字が書かれており、おまけに当て字と思われるその造語には仮名まで振ってあった。

「唾良鬼？ 確かに聞いたことないな」

「だろ？ 俺も、初めて聞く鬼の名だ」

唾良鬼という言葉に、聞き覚えはない。民話に精通する真島も言うのだから、完全な造語だろう。

「やっぱり、騙されているんだよ。この



内容を信じろっていうのか？」

真島が、不敵に笑う。

「お前には、信じられないのか？」

呆れ果てた。真島は、この突拍子もない文面を真面目に信じるのだろうか？

奴の目は、真剣そのものだった。何かに取り憑かれたという形容が似合っていたかもしれない。

文面はこうだった。

『聡明なる、真島新太郎様へ

あなたを信用し、この手紙を送ります。

僕の村には、唾良鬼の伝説があります。

唾良鬼の話は、どんな本にも、どんなテレビにも紹介されたことはありません。

それを直接見せたく思います。

ぜひとも、僕の村にお越しください。

わけあって名前には明かせませんが、来ていただければ、お会いできます。草々』

そして、最後にその村の住所が記されていた。

聞いたことのない場所だ。岩手県というだけで、遠野といっても、かなり奥地のようだ。

「明日、行ってみる」

真島は、目を輝かせた。

「おいおい、本気にするのか？」

俺は、鼻で笑った。

真島の悪い癖が出た。

「ロマンだよ。ロマンを感じないか？

俺には伝わってくるぜ」

お互い、三十を疾うに過ぎていて。もう、ロマンを語る年でもない。

時計の針が十一時を回ったので、早々に店を出た。十二時までに帰らないとヤバイ。

何のことはない、いつもと変わらぬ二人の会合だった。

店を出て、真島と別れた。

「寒い……」

東京も変わったものだ。

数年前は、死なない町といわれ、夜の闇に逆らうように煌々とにぎやいでいたネオンも、今は静かだ。

闇に押さえつけられるように、まばらに明かりが見える。

これが、最大の歓楽街といわれた新宿の今の姿。

ほとんどの店にはシャッターが下り、深夜零時の来訪に備えている。鋼鉄製の分厚いシャッターが、無気質で冷たい。

おぼろげな月明かりに紛れ、超高層ビル群が、申し訳なきようにシルエットを浮かび上がらせる。

俺の好きだった真夜中は、もう手の届かないところに行ってしまった……。

Vーウィルスエイズの恐慌から逃れ、唯一生

素早く、名刺^{めいし}を手渡した。

男は、名刺を見たあと、少し安心したのか、口調が和らいだ。

それでも、状況は変わらない。

「あ、そう。その人、何か事件を起こしたんだ。でも、ここにはいないからなあ。場所、違うんじゃない？ この辺、似たようなマンションが多いね。……ね、その人、どんな事件起こしたの？ 殺人？ 犯人？」

これ以上の会話は意味がない。早々に引きあげた。

俺が、おぼろげな記憶に頼るならば、一年前に訪ねた真島のマンションは、確かにここだ。間違いない。多分、絶対に。

お互い独り者だ。引越そうと思えば、簡単に引越せる。

それでも、奴は、ここに八年前から住んでいた。俺の記憶に間違いがなければ。

しかし、よく考えれば何のことはない。仕事先へ行けばいいのだ。そこへ行けば、すべてははっきりする。まさか、仕事まで辞めているとは思えない。

次の日、早速足を運ぶことにした。

行って、愕然^{がくぜん}とした。

月刊『サイエンス・マニア』は、廃刊^{はいかん}になっていた。それどころか、編集部はおろか、出版社さえ、なかった。

もともと、大きい出版社ではなく、小さな貸しビルのワンフロアで、すし詰めのようにして仕事をしていたはずだ。

確かに、いつ潰れてもおかしくない状況といえ言えただろう。

だが、偶然といえるのか。

まるで夜逃げでもしたかのよう^{ぼうぜん}な、がらんとした空室の前で、俺は茫然と立ち竦んだ。

真島に家族がいれば、道は開けただろうが、運悪く天涯孤獨^{てんがいきどく}。頼れる身寄りはない。

真島は、俺の前から完全に消息を絶った、という表現はまだかわいい。奴の存在も、奴が生きていたという事実さえも、なくなってしまったのだから。

奴は、岩手に行つて、何かあったのか。あの手紙の差出人と出会って、何かあったのか。突然、消息を絶つほどの重大な出来事が。

今となつては、俺にはもうどうすることもできない。せめて、あの手紙に書か

れていた住所だけでも覚えていれば、何とかなったのかもしれないが……。

できる限り、考えるのはよそう。忘れた頃、ひょっこり、奴から連絡があるかもしれない。いや、そうに決まっている。

そうなれば、笑い話だ。一杯おごらせて、水に流そう。

~~~~~

マンションとは名ばかりの安アパートに帰ってきたときには、もうかなり日が落ちていた。

まいったな……本当に嫌な世の中だ。

何が何だか、さっぱりわからない。

やりきれない気持ちを抑え、郵便受けに手をつつ込んだその時。突然、後ろから羽交<sup>はが</sup>い締め<sup>おさ</sup>にされた。

「なっ!？」

あまりに急な出来事だった。

首筋に激痛が走った。

そこから、全身の生気が吸い出されるような錯覚にとらわれた。

同時に、そいつは俺を投げ捨てた。

体中が痺<sup>しび</sup>れて動けない。麻酔薬<sup>ますいやく</sup>でも、打ち込まれたようだ。

なのに、意識ははっきりしている。けれど、体がいうことを聞いてくれない。

暗がり<sup>くらがり</sup>で逃げていく、そいつの顔はよく見えなかった。

何だ!? 何が起こった!?

「うわあああああ——!!」

助けを呼ぼうとしたのではなく、意味もなく自然と口から悲鳴が出た。自分の鼓膜<sup>こまく</sup>が破れるほどの大声で叫んだ。

視界が、揺らぐ。





俺はどうした!?

心臓が口から飛び出しそうなほど、喉<sup>のど</sup>が詰まる。

「うええっ!」

悪寒<sup>おかん</sup>が全身を駆け回る。

俺は、胃の内容物をその場にぶちまけると、どしやりと崩れ落ちた。

体の震えが止まらない。

奴は? 奴はどこだ!?

螺旋階段<sup>らせんかいだん</sup>を転げ落ちたような視界に、奴の姿が映り込んだ。

そいつの着ているトレンチコートが、マントのように風に靡く。滑るように走るそいつは、あつという間にいなくなった。

何が起ったのかわからない。あまりにも突然の事故だったから。

「あああああ——っ!!」

俺は、もう一度叫んだ。

帰らなければ。何とか、俺の部屋に帰らなければ。

こんなところを、人に見られたくない。

なのに、なぜ、俺は叫ぶ?

ふらつく体をやつとのことで起こしたものの、足に力が入らない。膝が<sup>か</sup>ぐりと折れ、またすっ転んだ。

……我に返ると、部屋に転がり込んでいた。

無我夢中で帰ってきた。

落ちて着け。

指先がじんじんと膨れ上がり、感覚がない。なのに、驚くほど意識が研ぎ澄まされている。

不思議な気持ちだ。

心臓が破裂<sup>はれつ</sup>しそうにドラムを打っている。脂汗<sup>あせ</sup>が、じつとりと滲<sup>にじ</sup>んで、シャツがべたつく。

何なんだ、この緊張感<sup>のどかわ</sup>は。

無性に喉が乾く。水が欲しい。

水道に手をかけ、蛇口<sup>ひね</sup>を捻る。

棚からグラスを取り出そうとして、いくつものグラスを割った。

落ちて着け。落ちて着け!

グラスさえ、うまくつかめないのか。

蛇口に口を当て、浴びるように飲んだ。まずい。

どんなに飲んでも喉の乾きは癒<sup>いや</sup>されることなく、俺は一心に飲み続けた。

しかし、飲めば飲むほど、首筋が熱くなっていく。

間違いであってほしいと、鏡を覗いた。首筋に、ぽっかりと小指の先ほどの穴が二つ開いていた。

不思議と、血は出ていない。

間違いではなかった。

「V-ウィルスだ……」

あいつは、キャリアだ。

そして、俺を噛<sup>か</sup>んだのだ。

夜中しか、噛<sup>か</sup>まれないといったのに……。そういう話だったのに……。日本にキャリアは存在しないはずなのに……。

全身の力が抜け、俺はその場に腰を下ろした。

全身に不安が広がっていく。

キャリアに噛まれた者が、発病するのに、きっかり三日かかる。それを防ぐ方法は、まだ発見されていない。

おとなしく、自分が発病するのを待つ

しかないのだ。

そして、発病後、自分も獲物を捜す吸血鬼と成り果てるのだ。

死の恐怖が襲ってきた。

発病したら、どんな気分なのだろう。

ふだんの生活は、変わらないのだろうか。自ら死を選ぶしかないのか?

どうせ、三日後には、毎週義務づけられている血液検査<sup>ブラッドテスト</sup>があるのだ。そして、キャリアとして隔離<sup>かくり</sup>される。検査に行かなければ行かないで、向こうからやってくる。

逃げ場はない。

どうしよう……。

気持ちが落ち着けば落ち着くほど、ろくでもない考えが広がっていく。

……一日が過ぎた。

何もする気が起きない。

一睡もしなかった。

瞬きさえ、しなかったような気がする。

不思議と腹も減らない。

気持ちだけが、異様に高ぶっている。

あらゆる音が耳から流れ込んできて、脳みそを掻き回す。

俺は、丸一日、まったく同じ姿勢で足を組み、部屋の隅で蹲<sup>ひば</sup>ったままでいた。

……無気力。

このまま、あと二日という残された日を過ごし、吸血鬼へと変貌するのだ。

なぜ、俺がキャリアになった? なぜ、キャリアにならなければならない? なぜ、俺が?

不思議と悲しみはなく、冷静に考えられる。きっと悲しむはずなのに。

誰かがベルを鳴らした。

だが、そんなものどうでもいい。応える気も、ドアを開ける気もない。

しつこくベルが鳴らされる。

うるせえな……。早くどこかへ行ってくれ。

ドアが開いた。

鍵を掛け忘れていたようだ。ごそごと音がしている。

どうやら、不躰<sup>ふしつけ</sup>にも、俺の城に侵入してくるらしい。

どうせ、残り少ない命。今、襲ってやろうか?

来客者が姿を見せた。

俺は、足を組んだ姿勢のまま、目だけ向けた。



女だった。女と呼ぶにはまだ世間を知らなさすぎるほどの少女だった。

靴も脱いでいない。

畳の上を、平気でこちらに歩いてくる。

薄暗い部屋の中では、少女の顔もはっきりと見えないが、多分美しいのだろう。雰囲気、そう教えてくれる。

少女は俺の側まで近寄ってくると、別に怖がりもせず俺の首に手を当てた。

「遅かったね」

俺は、されるがままになっていた。

「助かりたいでしょ」

少女は、ポケットから一枚の紙を取り出すと、それに何やら書き始めた。

こいつ、暗闇でも目が見えるのか？

「はい」

少女は、その紙を、無理やり俺の胸ポケットにねじ込んだ。

「史郎が助けてくれるわ。史郎じゃないと助けられないの。待ってるからね」

それだけ言うと、少女は去っていった。

見えなくなり、ドアの閉まる音がした。

俺は、そのまま眠ってしまったようだ。気がついたときは、二日目の朝になっていた。

明日には、俺も吸血鬼の仲間入りか……

それにしても、変な幻覚を見たもんだ。いきなり、少女が俺の部屋に入ってくるなんて。

不思議な夢だった。妙に彼女の声が耳に残っている。

なにげなしに、首を落とした。

夢じゃなかった。

シャツの胸ポケットには、一枚の紙がねじ込んであった。

急いで、その紙を開いてみた。達筆な文字で、住所が書かれていた。

思い出した。

あそこだ。真島が見せてくれた、あの手紙に書いてあった住所だ。

二時間後、俺は岩手に向かう車中の人となっていた。

~~~~~

岩手へは、リニアモーターカーの開通により、一時間とかからなくなった。それでも、支線に乗るとなると、かなりの時間は要する。

何度も確認したが、紙に書かれていた住所は、地図にも載っていない。花巻から釜石線でI駅まで行く、というところまでは住所を頼りに調べがかった。

が、そこから先は……。

(現地で、誰かに聞かねばならないな)

自分でも、何でこんなところにいるのか、疑問に思う。残された時間はあと一日しかないのだ。それなのに、ほとんど手がかりもなく、一枚の紙切れだけを頼りに、俺は電車で揺られている。

それでも、藁にも縋る思いだ。死んでもともと。何もしないより、何かしたほうがまし。残された時間、できる限りの抵抗はしてみよう。

I駅で降りたのは、俺一人だけ。無人駅だった。駅員も誰もいない。

「騙されて当然さ……」

改札を抜けて、ほとほと困った。電話ボックスが一つと、コンビニとはとても呼べなさそうな雑貨屋が一軒。

この辺りはまだ自然に包まれ、東京からわずか数時間で来られるとは思えぬほど、人の手が加えられていない。雪もまだちらほらと残っている。目的地は、ここからさらに山奥に入るのだ。気分的にも、とても旅に来たとは思えない。

とりあえず、雑貨屋に入った。店番もない。といっても、こんなところに泥棒など入らないだろうが。

「すみません」

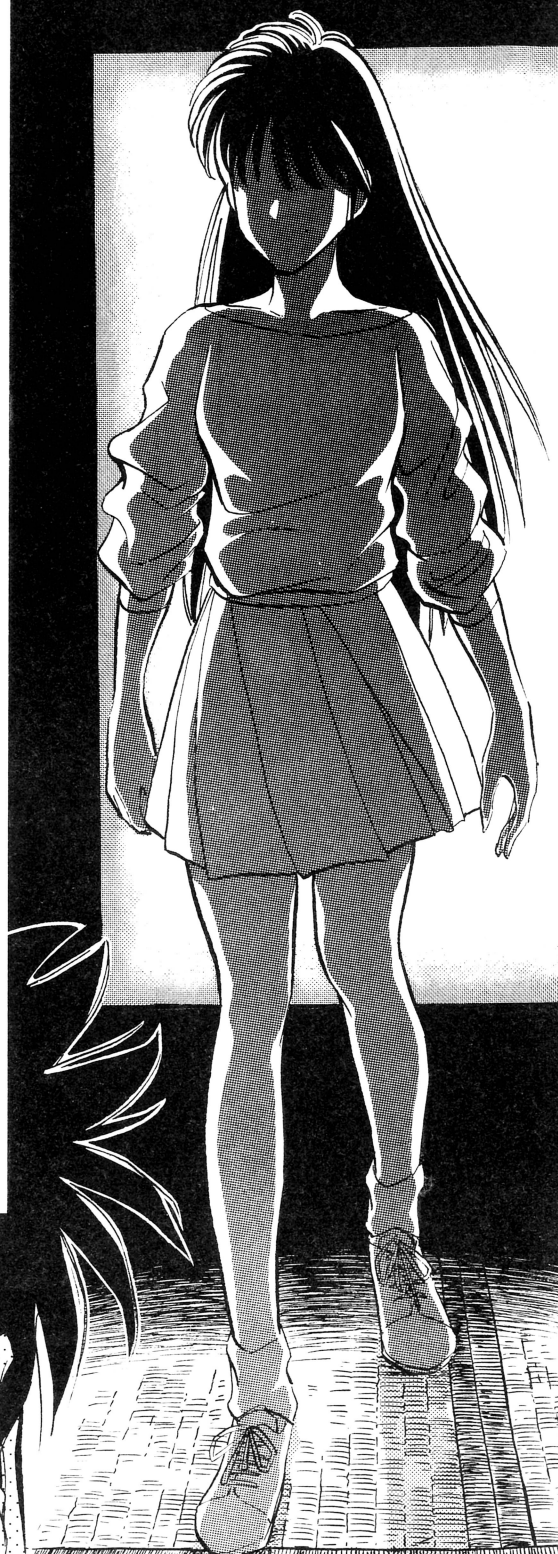
返事がないので、何度か呼んだ。

ようやく、人影が動いた。

店の奥と続きになっている障子を少し開け、顔を覗かせた少女を見て、俺は息を飲んだ。

「君……！」

「遅かったじゃない」



あの時の少女だった。

こうして、明かりの下で見ると、少女の美しさがはっきりとわかる。

色白で、細面の顔立ちには、気品を伴った美しさを醸し出す。紅をさせば、年齢を越えた妖艶な美女に変貌するに違いない。

着ている服が垢抜けず、安っぽい黄色のスカートと厚手の靴下が、逆に安心させてくれる。

俺は、改めて少女に見惚れた。

少女は、俺のことをちらと見ただけで、すぐに障子を閉めた。

とたとたと、小走りに去っていく足音が聞こえてきたが、すぐに聞こえなくなった。

次の瞬間、もう少女は店の入口に立っていた。

「早くしなよ。時間がないでしょ」

少女が呼んでいる。

俺は、素直に少女の言葉に従った。逆らう気にも、いろいろと問いたずす気にもなれない。

不思議と、そんな気を起こさせない魅力が少女はもっていた。

店の裏手に回ると、一台の年代物の車が止まっていた。

少女は、すぐに運転席に滑り込んだ。

運転するのか？ まだ、年端もいかないうち十四、五の少女が。

少女は、立ち止まった俺を、窓越しに振り返った。

早くしろと誘っている。

俺は、助手席に身を預けた。

「戸蘭村は遠いの。三時間ぐらい車に乗るわ。山道だから、そんなにスピードも出せないし」

そういいながら、少女はギアを入れ、エンジンを吹かした。

薄汚れた車は、ゆっくりと動き始めた。

かなり、運転慣れしている。あまりスピードを出せないといった先から、かなりのスピードを出している。見知らぬ山道なら、こうはいかないだろう。

山奥へと続く道を進みながら、少女はぼつりと呟いた。

「真島さん、死んじやったよ」

別に、動揺はしなかった。俺は、どこかでそれをわかっていたのかもしれない。変に納得できた。

少女の言葉通り、三時間ほど経つと、車は止まった。

少女は、すぐに車を降りると、俺のほうを振り向いた。

「ここからは車は通れないの。歩きよ」

確かに、道は驚くほど狭い。まるで獣道だ。

こんなところに、本当に村があるのか？

それでも、俺は少女に続いた。

朝方東京を出たはずなのに、もう日が沈み始めていた。

明日の今頃には、俺も感染者の仲間入りか。

今の俺には、この少女だけが救いの神なのだ。少女に遅れを取らぬよう、俺は足を速めた。体内のアドレナリンが急上昇しているせいか、ほとんど疲れは感じない。

小一時間も歩いたのだろうか。

茂みを掻き分けると、急に視界が広がった。まるで時間を越えたような、都会ではまず見られない、藁葺き屋根の古風な家が俺の目に飛び込んできた。

ここが戸蘭村か？

史朗という人物がいる最終目的地なのか？

人の気配はまったくない。不気味なほどに静まり返っている。

「ついてきて」

少女は、閑散とした道をすたすたと歩いていく。

もちろん、俺はついていく。

「困りますね。勝手に外部の者を連れてこれちゃあ」

突然、声がした。

森陰から、数人の男たちが姿を現した。明らかに村人ではない。彼らは、迷彩服に身を包み、手に手に銃を持っている。

奴らは、俺たちの前に立ちはだかった。

何者だ、こいつら？ 何で、こんな仰々

しい連中が、ここにいるんだ？

恰幅のいい偉そうな男が、一歩前に、歩み出た。ごつごつしたその顔立ちは、お世辞にも人相がいいとはいえない。

ほかの者たちは、黙って銃口を俺に向けている。

「小夜さん、どういうつもりです？ 何のために、我々はあなたたちに自由を与えていると思っているのですか。こういうよそ者を連れてくるためじゃないでしょう」

ニヤつく男の言葉が意味ありげだ。

しかし、小夜と呼ばれた少女は、たじろぐ様子もない。

「もうあなたたちの言うことは聞かないことにしたの。私たちは、私たちの意志で行動することに決めたわ」

リーダーらしき男は、嬉しそうに微笑んでいる。

「ほう。それは、それは。あなたたちで、この世の中を生きていけますかな？」

突然、小夜が男の頬をはたいた。

「どいて。それとも、私に手を出す？」

ずいぶんと気の強い女だ。俺の位置からじゃあ彼女の顔が見えないが、よほど毅然としているのだろう。

「小夜さんには、手を出しませんよ。後ろの男さへ、村に入れなければいいんです」

男の手が上がった。

俺に向けられた銃口が一斉に火を噴いた。

一瞬のことだった。

小夜は俺を抱え上げると、宙に舞い上がり、彼らの遥か前方に着地した。

そして、彼らに一言。



「この人を殺したら、史朗が怒るよ。私もね」

小夜は俺の手を掴むと、一気に走り出した。

物凄い力だ。とても、か弱そうな少女の力とは思えない。

「追え！」

後ろで、声が響いた。

小夜は、俺の手を引き、飛ぶように走った。

俺の体は半分宙に浮き、小夜に身を任せた。

~~~~~

不思議な少女。軍服を着た集団。すべては、謎の男に囁かれてから起こった。いや、真鳥の話聞いてからだ。

俺は、明日にはキャリアになるという恐怖も忘れ、ただただ呆気に取られた。

小夜は、村外れにある洞窟に駆け込んだ。

中に入ると、その入口からは想像できぬほど恐ろしく広い。巨大な鍾乳洞のようだ。

中に入っても、小夜は足を休めなかった。奥へ奥へと、走り続ける。

後ろで、追ってくる足音も止まない。

洞窟の中は、いくつもの穴によって道が分かれ、自然の迷路を作り上げていた。

小夜も、軍服の集団も、迷うことなく道を選んでいるということは、この洞窟に精通していることを意味する。

突然、小夜が止まった。

俺は、反動で投げ出された。ショックで全身を強く打ったが、さほど痛みは感じなかった。それより、恐怖と不安が先に立つ。

本来、息が乱れているはずの小夜はけろりとしており、代わりに俺は激しく肩で息をしていた。

「君は何者だ？」

初めて、俺は小夜に質問をした。

一連の出来事の意味が、俺にはさっぱりわからない。わからないまま、さらに謎が深まっていく。

いったい、何が起きているというのだ!?

叫びたい衝動に駆られながらも、小夜の答えを待った。

「これ以上追っては来ないわ。あとはゆっくり歩いていこうよ」

なぜ、俺の質問に答えてくれない。俺は、そんなに難しい質問をしたか？

「うあっ！」

突然、目の前を黒い物体が飛びかった。

「蝙蝠!？」

でかい蝙蝠だ。

蝙蝠の飛ぶ方向を目で捕らえ、俺は言葉失った。

洞窟の天井を覆う黒は、蝙蝠のそれだった。天井にびっしりとへばりついたそれは、どこまで続いているのかわからない。

「大丈夫。お客さんだから。手を出さないでね」

小夜は、天井に向かって声をかけた。先ほどの男に対してと違い、妙に穏やかな声だ。

そしてまた小夜は歩き始めた。言葉だけ、俺にくれた。

「彼らは黒いカーテン。侵入者はゼロよ」

もう一度俺は天井を見上げ、ぞっとした。

なるべく上は見ずに、小夜についていこう。もう、帰ることはできないのだし。小夜の正体についても問いたですのはよ

そう。なぜか、その答えを聞くのも恐ろしかったし。

今思えば、洞窟の中で、目が見えることが不思議だった。明かりがないのに、なぜ見える？ 発病が近づいているからか？

そんなことを考えているうちに、洞窟は行き止まりになった。ここから、どうする？ まさか、ここが目的地。

「連れてきたわ」

一層、暗闇を増す洞窟の行き止まりに向かって、小夜は声をかけた。

夥しいほどの蝙蝠が舞い上がった。

さすがに俺ものけ反った。

「ようこそ」

蝙蝠の鳴き声に混じって、透き通るような少年の声が聞こえてきた。

洞窟の奥に、彼はいた。蝙蝠に紛れ、闇に紛れ、それでも彼は微笑みながら座っていた。

小夜と似ている。人形のように美しい少年だ。

吸い込まれそうな瞳が、闇にいてなお輝いているのがわかる。

(つづく)





# PC-ENGINE PLUS

**JULY.1993.NO.55**

DUO-R発売から約1か月半。この間に、市場ではどのような価格変動があったのか。今月は「価格」という点に焦点を絞ってゲーム市場の現在を考えてみた。最新のハード価格も今後のマシン購入の参考にしてみよう。

今月の目次

**CONTENTS**

■価格最前線～業界のウラをさぐる～

■連載テクニカルコラム

HYPER BOX(ハドソン中本伸一氏)

■月Pエンジンルーム

## 価格最前線～業界のウラをさぐる～

大きく分けて、商品には2つの価格がある。1つはメーカーが定める標準価格。そしてもう1つが、小売店によって決まる販売価格である。

モノによって、たとえば本などはこの2つが同じなのだが、ごそんじのようにゲームマシンはお店によって販売価格はまちまち。もちろん値引きをせずに、標準価格で販売しているお店もあるが。

こんな状況のなか、DUOの廉価版として3月末にDUO-Rが発売された。はたして、1か月半後の市場でその値段はどのような変化を見せているのか。電気街として有名な、東京・秋葉原でその様子を見てみた。

販売価格はどのようにして決められるのか。また、なぜそんなに安く売ることができるのか。さらには新機種が発売されることによって、その前にメイン機種として活躍していた機種の価格はどう変化していくものなのか。お店側のコメントもありませながら、実態を追ってみよう。

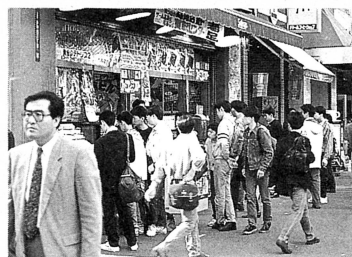
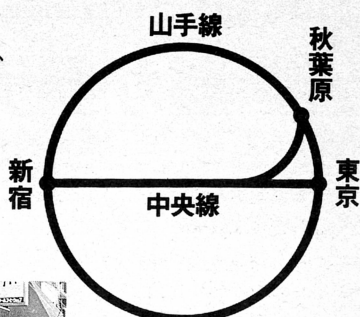


▲同じお店でも時期によって価格は変わる。価格決定には複雑な要素がからんでいるのだ。

### 電気の街・秋葉原とは…

今回取材を敢行したのは東京・秋葉原。ゲームだけでなく、家電製品店がズラリとならぶ電気街だ。

安い商品を求めて、休日にはかなりの人混みが見られる。東京以外に住んでいる人も、休みなどに1度行ってみたいは？



◀平日でも午後にはこれだけの人が集まる。なかでもゲームを扱っているお店には、若いお客さんがいっぱい。激安店が集中しているため、各店の価格争いも激化しているようだ。

▶今回お話をうかがったマルゼンムセンさん。こちらのゲーム売場では新商品がズラリと並び、モニターでは実際に動いているソフトを見ることが出来る。また最近ソフトの買い取りもやっているとのこと。





# DUO-R発売後1か月半の動きは…

まずは下の表を見てもらいたい。これが、5月上旬現在の各ハードの平均的な価格だ。ここで1つお断りしておきたいのが、この価格は秋葉原の各店を編集部が調査して、独自に出した平均価格だということ。時期によっても価格は変わるので、実際に秋葉原に出かけたときに価格が違うこともありうるはずだ。

ではさっそく、注目のDUO-Rを見てみよう。今のところ、約1万円の値引きが平均的だ。この価格が一体型マシンの普及価格帯といえるのか、現時点で判断するのはむずかしいが、ほぼ予想通りの価格といえる。

前機種はDUOもDUO-Rの登場によって若干の値下がりがあったようだ。さらにPC勢で注目したいのは、CD・ROM<sup>2</sup>の価格。なんと85%引きだ。このあたりの、機種交替による価格の変動は、下で詳しく紹介しているので、ここでは価格の紹介にとどめておこう。

その他ではDUO-Rの約1か月後に発売されたメガドライブ<sup>2</sup>とメガCD<sup>2</sup>に注目。同じように廉価版として発売されたが、値引き率では若干抑え気味のようだ。

この表を見ると、例外はあるが発売からの期間に比例して価格が安くなっているのがわかる。



▲取材中にもハードを買って行くお客さんが。廉価版ハードの登場によって、ゲームマシンがより身近になったのは確かだ。

**各ハードの価格** グラフは全体が標準価格で色がついている部分が販売価格。右の数字は標準価格/販売価格だ。

|                     |  |             |         |  |             |
|---------------------|--|-------------|---------|--|-------------|
| DUO                 |  | 59800/32500 | メガドライブ  |  | 21000/7980  |
| DUO-R               |  | 39800/29800 | メガCD    |  | 49800/27800 |
| コアグラ2               |  | 19800/9400  | メガドライブ2 |  | 12800/10500 |
| CD・ROM <sup>2</sup> |  | 59800/9800  | メガCD2   |  | 29800/24500 |
| スーパーファミコン           |  | 25000/15800 | NEO-GEO |  | 48800/33500 |

## 新機種が発売されると前の機種が安くなるワケ

この原因の第一として考えられるのが在庫整理。つまり小売店も問屋も旧機種をいつまでも在庫としてかかえていたくないということである。

新しい機種が登場したからには、ユーザーの興味は当然そちらに向けられる。そうすると以前の価格のままではなかなか売れないのが現状なのだ。そこで、多少利益が少なくなっても価格を安くして、在庫をなくす。これによってお店（もしくは問屋）には在庫がなくなり、その売り上げで新機種を仕入れて売り上げを伸ばすことも可能となるのである。

在庫として商品がお店にあるかぎり、その商品はいつまでたっても売り上げを生み出さない。このあたりのシビアな駆け引きが、実は価格変動のウラにあるのだ。



ただし付け加えておくら、こういった事情がキミたちの近所にあるおもちゃ屋さんなどにも通用するかというと、そうでもない。

秋葉原というお客さんが集まる場所ゆえの、商品の回転が早いというメリット。さらに競争相手が多いという事情があるからこそ、あといった大胆な価格設定が可能(必然?)になるのだ。



### ～メガドライブの場合～

DUO-R発売の約1か月後に発売されたメガドライブ<sup>2</sup>とメガCD<sup>2</sup>。いずれも標準価格が約半分になったことで、より一層の普及が予想される。

実際にこの新機種の登場によって、ハードも動いている(売れている)よ

うだ。この裏には、ハードと同時に発売された人気ソフト、つまりハード普及のための戦略ソフトの役割が大きいと思われる。

ソフトあつてのハード、というのがゲーム業界の常識である今日、セガがとったこの戦略はまちがいになくプラス効果を生み出している。また機能的に差がないということもあり、前機種は今後なくなっていく予定だ。

DUO-R発売時の戦略。そしてDUO-R発売後もDUOを発売することに対し「混乱をまねく」との意見も聞こえるなか、この差がどういった影響を及ぼすか今後も目が離せない。





# たび重なる低価格ハード発売 さて小売店サイドは

秋葉原にあるマルゼンムセン・奥田さんに  
小売店サイドの貴重な意見を聞いてみた。

全体的に見るとよいことなのだが…

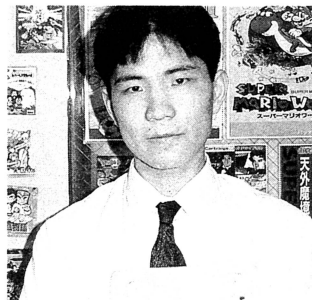
—DUO-Rやメガドライブ2など最近廉価版ハードがいくつか発売されましたが、売る側としての感想は？

「全体的に見ると、もちろんいいことだと思います。定価で販売しているおもちゃ屋さんを含めて、全国的に安くなりますから。普及にもつながると思いますし。」

ただ売る側としては在庫の調整の問題も出てきます。前の機種を続けるか、それとも今ある分を売り切ってしまうか、などですね。」

—その場合の判断材料は？

「お客さんへの混乱を招かない、ということでは



DUOに関しては今現在扱っていないんです。価格もDUO-Rより高いですし、お客さんからの質問もけっこうありますから。デザイン面の他に大きな違いはバッテリー機能しかありませんしね。」

## ニワトリと卵的 価格の追いかけて

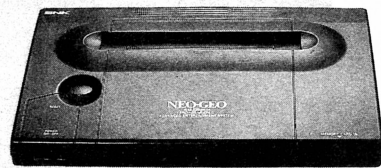
—価格の設定についてお聞きしたいのですが、なぜここまで安くできるのでしょうか？

「いろいろと要素はあるのですが、1番大きいのは販売数、だと思います。これはニワトリと卵の世界なのでどこから始まっているとは言えないんですけど、安くするとたくさん売れますよね。たくさん売れば、とうぜん問屋からたくさん仕入れます。仕入の数が多くなれば、そのかわりに問屋から多少安い値段で仕入れることも可能になります。」

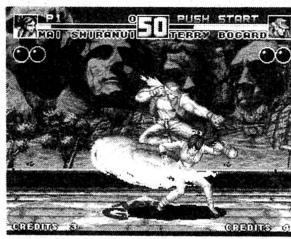
—つまり薄利多売、ということですね。

## ～NEO-GEOの場合～

もともと家庭用ハードではなかったが、ユーザーからの希望が多く、一般販売が開始されたNEO-GEO。



発売当時は決して安いとはいえない価格だったが、現在ではDUO-Rとほとんど販売価格は同じ。その迫力あるソフトをこの価格で体験できるなら、ということでゲームファンから高い人気を得続けているようだ。



▲独自の2ラインシステムや個性的なキャラクター。そしてもちろん完成度の高さが光る『餓狼伝説2』。

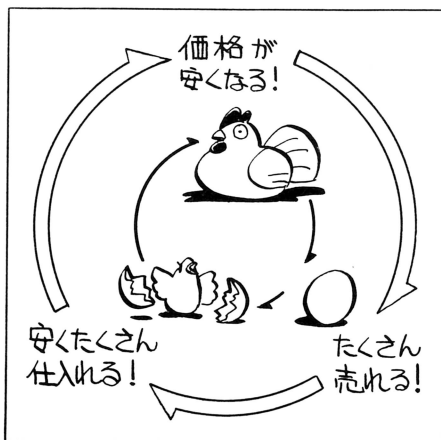
特に最近『龍虎の拳』や『餓狼伝説2』などの超人気格闘ゲームがひびいて、ハードが動いている。

家庭用ゲーム機では、なかなか味わえない興奮は、まさに100メガショックのなせる技。今後注目したいハードの1つだ。

「はい、そうです。仕入れの段階と、小売店の利益部分で販売価格を安く。ただしこれには秋葉原という土地柄も大きく関係しているんです。ここ1年でゲームを扱う店が倍近くになって、価格競争も激化してますから。各店で競うようにして、どんどん価格が安くなってきた、という部分もありますね。」

—今日はお忙しい中ありがとうございました。

価格設定のかんたんなシステムはわかってもらえたかな。またこの他にも価格には様々な問題が潜んでいるが、それについてはいずれまた。



## 価格の内訳

| メーカー                            | 問屋                              | 小売店                           |
|---------------------------------|---------------------------------|-------------------------------|
| ここには利益のほか、制作費などもろもろの諸費用が含まれている。 | これは問屋の利益その他。1次問屋と2次にわかれている場合も。  | そしてここが小売店が得る利益分とその他人件費などの諸費用。 |
|                                 | ※1                              | ※2                            |
| この部分は基本的に変わらない。が、例外もある。         | インタビューのように、場合によってこの部分が小さくなることも。 | 販売価格を安くする場合、この部分を小さくするのがメインだ。 |

この表はハードの価格を大まかに分解したもの。上が標準価格で下が販売価格だ。また表の中のメーカー、問屋、小売店の比率は実際とはまったく違うので注意していただきたい。

ではさっそく、その内容を解説してみよう。

販売価格を安くする場合は、たいてい※1と※2の部分で調節しているようだ。※1の場合、仕入の数から生じる問屋との交渉によって、安くなる場合があるとのこと。

※2は各店によって、その場の状況に合わせ

た価格設定がなされるようだ。秋葉原をふくめそれ以外の小売店でも、原価割れ（つまり利益がでない！）をしてしまう場合もときにはあるとのこと。価格の裏には、我々の想像をこえるドラマが展開しているのだ。



# HYPER BOX



SHINICHI NAKAMOTO  
ハドソン技術本部長  
▶ 中本伸一氏

CHAPTER 36

## サウンドとゲームの関係

CD-ROMの出現によって、ソフトにおける音源の重要性は、ますます大きくなってきている。臨場感を高めるために、さまざまな工夫を施されるサウンド。次世代のゲーム機では、この音源性能は必須のものになる、という話。

今回は音とゲームとの関係について説明してみましょう。

かつてゲームにとって「音」というのは、どちらかというとグラフィックをサポートするためのものというイメージでしたが、CD-ROMの登場によって最近では「音」の重要性が非常に高くなってきています。

具体的な例としてキャラクターがジャンプする場合の効果音を考えてみましょう。

従来のゲームではどんな場面でも同じ音を使っていましたが、最近のゲームではその面の設定によって微妙に音を変化させるというのが主流になってきています。

SFCの「スーパーマリオワールド」を例にとってみると、洞窟の中の面ではわざと音をこもらせて「狭いところにいるんだよ」という印象をそれとなく演出しています。言われてみれば「なーんだ」ということなのですが、ここで重要なのは音とシーンとがごく自然に一体になって演出されているという点なのです。

これは今までのゲームには見られなかった手法であり、どちらかといえば映画の手法に近いといえます。映画を制作している人にとって音というのはある意味では映像以上に演出に気を使っているのです。音楽や効果音は映像と二人三脚で成り立っているのです、どちらが欠けても感動を与える事はできないのです。

例えば「E. T.」。映画の中で「ここで感動してもらいたい」とか「泣いてもらいたい」という場面では、その他の場面とは明らかに違う音楽をかなり大きな音量で鳴らしています。また「T2」などのアクション映画では、見ている方の緊張の高まりにあわせて曲が変化していきます。こうした演出には観客はほとんど気が

つきませんが、大変重要なポイントなのです。皆さんも試しに自分のお気に入りの映画のビデオを借りて、1回目は音をぎりぎりまで絞って字幕だけで見て、2回目は普通に見る実験を試してみてください。

このようにして映画を鑑賞すれば、音の演出なしにはどんな感動的なシーンも成り立たないというのがおわかりいただけることでしょう。これはCD-ROMを使ったゲームの世界でも同様だと言えます。

今までのカートリッジベースのゲームは字幕だけの映画のようなものでしたが、最近のCD-ROMゲームはまさに映画的な演出が多用されています。今後ますますこの傾向は強くなっていくことでしょう。

となれば、当然ハード的にもこうした演出を受け止めるだけの機能が必要となってきますので、今後のゲーム機はますますこうしたサウンド機能が強化されていくことでしょう。CDオ

ーディオはもちろんのことサンプリング音源やMIDIといった技術がゲームの音の世界を大きく広げてくれると思います。次世代のゲーム機にはこうした機能が搭載されているのが当たり前になるでしょう。

が、こうした機能を搭載しただけでゲームが面白くなるわけではありません。私がいつも言っていることですが、ハード能力の向上が則、ソフトの質の向上を約束するわけではありません。いわばこうした機能は楽器に相当する部分ですので、この楽器を上手に演奏するプレイヤーがいなければ宝の持ち腐れになってしまうのです。

ですから私達のゲームも映画に習ってしっかりとした音楽監督を起用して、ゲームシーンと一体となった音作りをしていくつもりです。

間もなく発売になる「カブキ外伝」でも、こうした音による演出を随所にちりばめていますので是非楽しんで下さい。

ただ少し残念なのは、ほとんどの皆さんがテレビに内蔵されているスピーカーでゲームをプレイしていることです。せっかくのこうした音の演出もモノラルの小さなスピーカーで聴くのでは、効果が半減してしまうかもしれません。少々面倒ですが、できればラジカセなどを接続してステレオで聴いてもらえたら……と思います。

最後に少しコマーシャルっぽくなりますが、ハドソンではアメリカの有名スピーカーメーカーのボーズ社と協力して、ゲーム用のスピーカーシステムを用意していますので、お金に余裕のある方は是非使ってみていただきたいと思います。これはかなり高価な物ですが、その分は必ず満足してもらえるという自信作です。

皆さんも手に入れたソフトを100パーセント楽しめるように、プレイする環境を工夫していただきたいと思います。ではまた。



◀ ハドソンとボーズが協力して発売しているPAM-4H。価格は8万9000円。通信販売で購入することができます。

HYPER BOX





月Pエンジンルーム

# ENGINE ROOM

読者の疑問に答える知識増進コーナー

「ストII」の影響で、最近HUCカードが注目されているみたい。ここ2か月の間に、HUCカード関連の質問が激増しているんだ。今回は、そんな質問の中から2つをセレクトしたぞ。これからも、話題性のあるソフトがたくさん出るといいね。

**Q** ストリートファイターIIのHUCカードに使われている、「20メガハイスピードROM」というのは、何ですか？ ひょっとして、CPUやスーパーFXチップのようなものが入っているのでしょうか？

(徳島県 藤本明男)

**A** 実は、「ハイスピードROM」というのは、PCエンジンの隠れた高性能を示すキーワードなんだ。詳しいことは、おなじみのNECホームエレクトロニクス・山岸さんに解説してもらうことにしよう。

「藤本君が想像しているような特別なチップは、『ストII』のHUCカードの中には入っていません。また、今までよりも処理が速いROMを使っているわけでもないのです。

今までのHUCカードも『ハイスピードROM』と言えたのですが、少し謙虚に考えて、このキャッチコピーは使わなかったのです。

しかし『ストII発売』という大きな出来事に目前に、宣伝にも力を入れようという考えから、このキャッチコピーを使ったのです。

それでは続いて、『ハイスピード』と表現できる理由をご説明しましょう。

コンピュータの基本性能は、CPUのビット数とクロック周波数でほとんど決まってしまうと多くの方が理解されていると思います。

念のために説明しますと、CPUとは、コンピュータの情報処理を統括する部分です。そしてクロック周波数というのは、このCPUが作業を行うときのスピードを表します。周波数が高ければ高いほど、コンピュータは高速な処理が行えるのです。

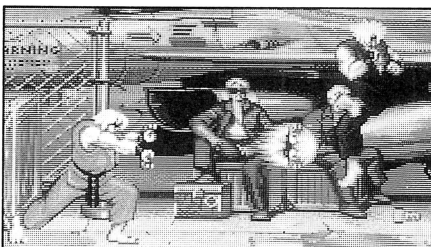
しかし、たとえビット数やクロック周波数で優れたCPUを使っていたとしても、周辺につながっているRAMやROMなどの半導体に、CPUの速度に負けないデータの出し入れ速度

がなければ、意味がないと言えます。

これは専門用語で『データ転送速度』と呼ばれます。PCエンジンの場合、8ビットCPUでは高速な、7.16メガヘルツのクロック周波数を実現しているため、メインRAMやHUCカードに100nS(ナノ秒と読む。1nS=10億分の1秒なので、数が小さいほど速い)の転送速度の半導体を使用しています。このデータ転送速度は、特にROMの中では高速なのです。

こうした理由から、『ハイスピードROM』という表現を使っているのです

ちなみに、一般的に使われているROMのデータ転送速度は、140~200nSの範囲内。これで、PCエンジンの秘められた力がどれほどのものか、想像できるんじゃないかな？



▲多彩な動画パターンを持ち、操作性の高いストII。ハイスピードROMの威力が発揮されるゲームだ！

**Q** PCエンジンのHUCカードに、ファミコンソフトで使われているような音源チップを入れて音を良くできますか？

(神奈川県 一条輝)

**A** うーん、これは意表をつく質問だね。最近のPCエンジン用ソフトは、CDROMがメインだし、音楽CDと同じ音質でゲーム音楽が楽しめるだけに、ついつい見落としてしまうことだと言えるからね。

よし、これもハードの専門家にしっかり答えてもらう必要があるよな。NECホームエレクトロニクスの山岸さんに再度登場していただき、解説してもらうことにしよう。

「音源チップを搭載することは、技術的な面から言いますと可能なことです。この問題はPCエンジン開発当初から検討しており、今後もさまざまな面で継続的に検討していきたいと考えております。

ただ、PCエンジン本体に内蔵の『波形メモリ方式』の音源は比較的に性能が悪いような印象がありますが、現状で音源自体の性能をフルに使いきっている場合はめったにない、ということをつけ加えておきます」

山岸さんは遠慮しがちな説明をなさっていたけど、実は『波形メモリ音源』は、すごく性能がいいんだよ。なにしろ人間の声やバイオリンの音色など、その音に特有な音波のパターンを作り上げることができる装置だからね。ただ、この音源には、性能をフルに使うことができない2つの理由があるんだ。以下で、その理由を簡単に解説しよう。

①いい音を出すためには大量の音声データが必要とするため、記憶容量の少ないHUCカードではフルパワーが出せないこと。

②高度なプログラム技術が必要とする音源であり、いい音を出すためには、手間や作業時間などで、相当の労力が必要だから。

特にHUCカードの場合、『波形メモリ音源』の性能を充分に発揮できない理由は①だろう。なぜなら、せっかく大量のメモリを使って音質を良くしても、ゲームのおもしろさには直接関係しないから。むしろ、グラフィックやキャラの動き、操作性、シナリオなどに、よりたくさんメモリを費やした方が、ゲームの楽しさが増すと言えるよね。

またCDROMソフトの場合、主な理由は②だ。CDROMのシステムの中には『AD-PCM』と呼ばれる、波形メモリ音源と同じような働きができる音源が搭載されている。もちろん、全く同等の音質を出す能力があるとは言いきれないが、こちらの方が扱いやすく、データ量が少なくすむから、非常に効率的なんだ。それに、何と言ってもCDROMではCD音声を使えるから、きれいな音を出したいところで、効果的にこのCD音声を出せる、という強みがあるしね。

ただ、こうした音源の使い分けについては、あくまでも現在の状況にすぎない。山岸さんのお言葉通り、音源チップを搭載したHUCカードが、今後開発されるかも知れないね。

月Pエンジンルームに質問、疑問、知りたいことをお寄せください。簡単な質問は編集部が、難しい質問はゲストがお答えします。採用者には記念品をさしあげます。

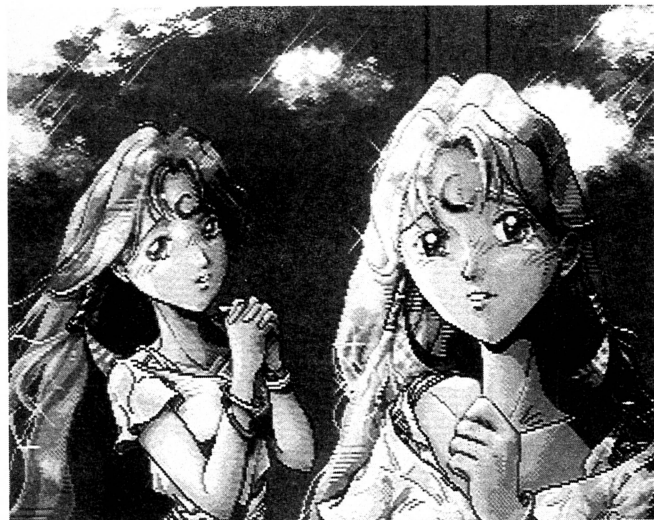
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1

小学館 月刊PCエンジン 月Pエンジンルーム係



本誌14ページで紹介しているアイレム新作RPGのタイトルをつけよう!!

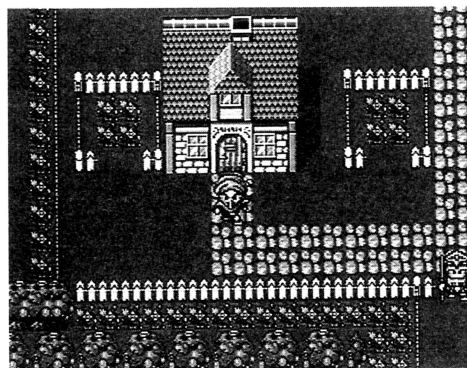
# アイレム新作RPGタイトル募集!!



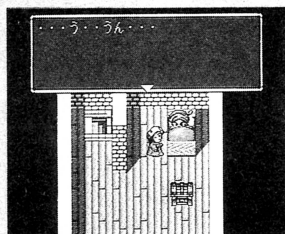
アイレムさんから発売予定のRPGのタイトルをつけよう! 14ページで紹介している記事とこのページを見て、これだと思ったタイトルが思い浮かんだら、官製ハガキに書いて右下の応募の決まりにしたがって応募してね。

タイトルの字数は特に制限なし。もしサブタイトルまで考えたら、それもいっしょに書いてください。ストーリーから思いついたもの、主人公などキャラクターから思いついたもの、ビジュアルから考えたものなど、なんでもOK!

キミがこのゲームの名付け親になるっていわけた。もちろんスタッフロールにキミの名前も載っちゃおうぞ! さあ、どんどん応募しよう!

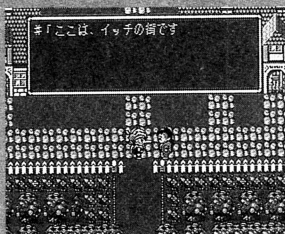


## 主人公は若き剣士ソレイユ



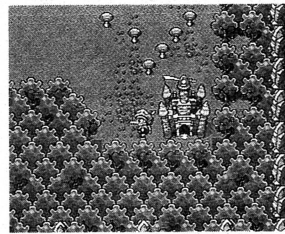
「とがった鼻がポイントの、樹の木の血が濃い主人公ソレイユ。城の近くで母と2人で暮らしている。」

## イチの街からスタート



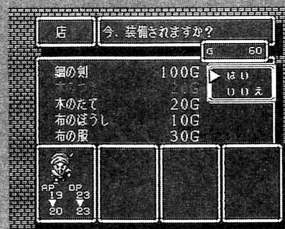
「スタート地点となるのは、ソレイユの家がある、このイチの街。まずは国王に会いに行つて話を聞くことになる。」

## モザイク・マップシステム



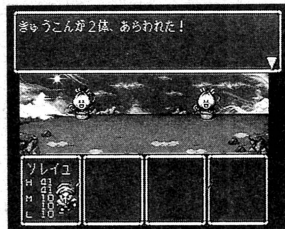
「行った場所と行っていない場所の区別がつきやすいように、行っていないところはモザイクが処理してある。」

## 装備がラクなシステム



「武器や防具などは誰でもどんなものでも装備できる。いちいち誰か装備できるかチェックする手間もはぶけるね。」

## 最大4人パーティで戦闘



「仲間を探せば4人までパーティを組んで闘うことができる。戦闘時の敵や味方のアニメーションも楽しいぞ。」

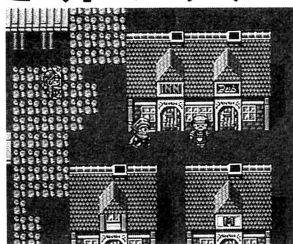
## 豊富なビジュアルシーン



「オープニングを始め、ビジュアルシーンもたっぷり用意されている。ゲーム中のイベントも盛りだくさん。」

## ゲームタイトルをつけてくれた人に豪華特典をプレゼント!

ゲームタイトルの審査をするのはアイレムの高津氏、西村氏、小学館月刊PCエンジンの塚原編集長の3名。めでたくゲームタイトルが採用された人には、ソフトのスタッフロールに名前を掲載するほか、どこかにいるキャラクターに「タイトルをつけてくれたのは○○さん」というようなメッセージもつける予定。そのほか豪華な賞品も考慮中だから楽しみに。



▲どこかのキャラのメッセージにキミの名前が…(写真のキャラは違います)。

## 応募のきまり

「アイレム新作RPGタイトル募集」に応募する人は、官製はがきに、キミの考えたタイトル(サブタイトルもあればそれも)、キミの住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、次のあて先に送ってください。

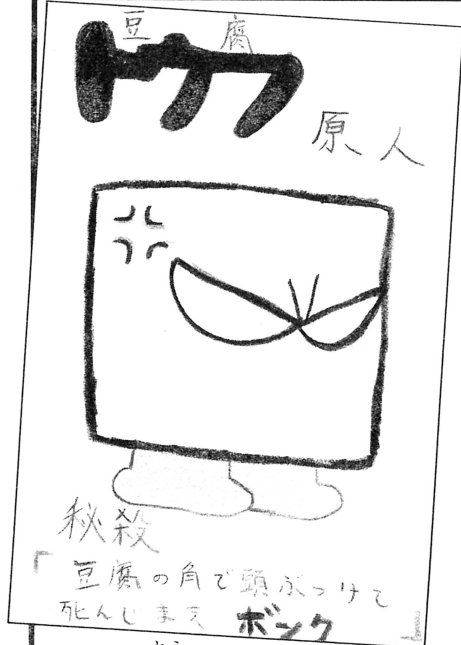
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン編集部「アイレムRPGタイトル募集」係まで。締切りは6月20日消印有効。採用者は、7月30日発売の月刊PCエンジン9月号誌上で発表します。



ほん し がつ ごう べっ さつ ふ ろく ビー シー げん じん スリー セ かい せい ふく アル ぼ しゅう き かく  
本誌5月号別冊付録「PC原人3世界征服ガイドR」募集企画

# PC原人新キャラコンテスト

にゅう せん さく ぐん どう せん しゃ はっ ぴゅう ぐう けい つう おう ぼ ほん とう じ かい さく き たい  
入選作品・当選者発表！ 合計5332通ものご応募、本当にありがとう！ 次回作も期待してね。

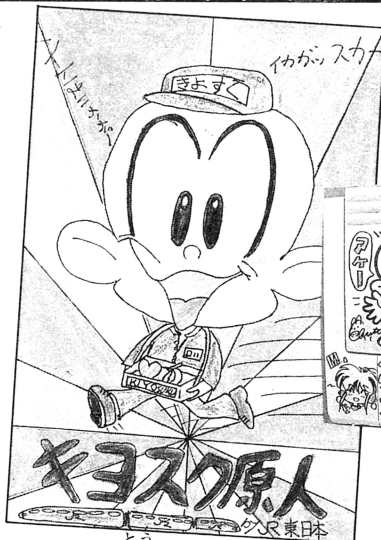


## ▲1等 岐阜県 鈴木栄一郎

賞品 秘密基地セット  
▲わがままな審査員が全員一致して選んだ作品だ。そのアイデア、イラスト、下の文字まで、しろうとは思えぬ手際だぜ。

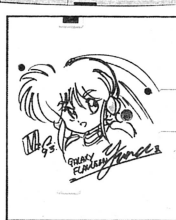
4等：CD電人テレカ (20名) 北海道 大塚健太郎／岩手県 小野寺潤／宮城県 田中元嘉／埼玉県 与曾井淳一／東京都 高原彩子／東京都 原田健博／神奈川県 松田公彦／静岡県 金田淳／静岡県 鈴木功平／長野県 小柳慶恭／石川県 中村信治／愛知県 鈴木美穂／愛知県 服部剛／岐阜県 亀田賢一／大阪府 本田明子／大阪府 岩永佳大／兵庫県 石口裕規／福岡県 安藤努／佐賀県 永石臣一／佐賀県 野中利治 以上の皆さんです。

なお、4等はCD原人シリーズ最新作、7月30日発売予定の「CD電人」のテレホンカードをお送りいたします。



## ▲2等 山形県 八鉄津彦

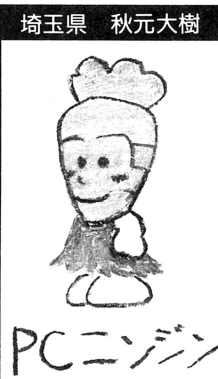
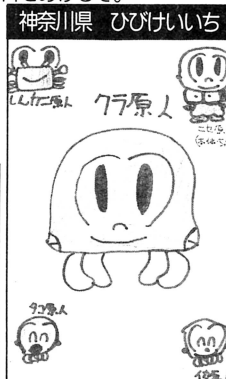
▶青木コブ太氏、明貴美加氏、辻野寅次郎氏、僕久保氏の競作DUO-Rをあげるぞ。



今回の募集は、超力作がそろったコンテストとなった。審査員全員が一歩も譲らず、大激論とのしり合いの末、以上の作品が選ばれた。あまりの傑作ぞろい、レッドカンパニーの4画伯が競作のDUO-Rを作ってくれた。本当にみんな、どうもありがとうっ！ これからも原人をよろしくねっ！

## ▶3等

好きなソフト3本をさしあげよう。



## 本誌4月号 全部数える！ 点取り原人 お答え・当選者 大発表!!

### 正解は338点!!

合計9761名もの応募、本当にありがとう。みんな一生懸命数えてくれた努力が伝わってきたぞ。さて、問題の解答だが、これは実は

(中央のイラストの中) デカ原人3人、PC原人4人、PC美人7人、PC原人23人、カニ原人2人、チビ原人11人で合計283点。(イラストの外) PC原人3人とその他が各1人ずつで合計55点。すべてを合計して338点。これが正解です。

正解率が2割以下。よく問題を読んでほしかったのだが、①得点表の中の原人たち、②タイトルの脇にいる原人、③58ページ左下にいる原人、の点数が加算されていない人がほとんどだった。問題には58、59ページにいるすべての原人のポイントの合計(賞品の中にいる原人は除く)と書いてあったのだ。

ちなみに、得点表内の原人は合計45点、残り2人の原人をたして10点の合計55点をイラスト中にある原人のポイントと合わせたものが答え。もう一度、数え直してみてね。

- 当選者
- A賞. メモリベース128+バーチャルクッション +コードレスマルチタップセット (1名)  
北海道 五十嵐肇
  - B賞. コードレスマルチタップ+コードレスパッド2つ (3名) 神奈川県 熊谷菊五郎／大阪府 吉村和久 兵庫県 熊岡浩二
  - C賞. バーチャルクッション (5名) 岩手県 菊地福太郎 埼玉県 青木朋博／千葉県 川入聡／東京都 宇野沢浩之／香川県 松浦敬
  - D賞. CD電人テレカ (200名)  
宮城県 森孝之ほか199名の皆さん
  - E賞. PC原人ノート (300名) は発送をもって発表に替えさせていただきます。



怖いのだい…大好きっす!!

# 大特集 ミステリー

こわこわ…だけど興味シンシン、謎と不思議の世界。

## ミステリーの謎に挑む

いまだに解けない世界の謎ほか、あらゆる謎に挑戦。

プレゼントつき謎ときコミック

## ガラスのシンデレラ殺人事件

ストーリー中の証拠から犯人を推理せよ!!

別冊付録

新書判・128ページ

ミステリアスワールドスペシャル

## 奇奇怪怪

コワ〜い学校のウワサ大特集。

6・7月号連続 読者全員サービス

キノッピー  
Tシャツ



テレビ  
ゲーム  
新世紀

## 夏休み映画

## 完全詳報

メガドラ2 vs PCエンジンDUO-R

小学五年生 7月号 6月4日発売  
定価480円(税込) ※タイトル・内容は変わることがあります。

## ワールドカップ グラフィック



一次予選突破!  
日本代表、その戦いのすべて

キャラクターグッズプレゼントつき  
クレヨンしんちゃんグラフィティ  
「ジュラシックパーク」「スーパーマリオ」ほか

先どり

デュオ

小学五年生 7月号 6月4日発売  
定価480円(税込) ※タイトル・内容は変わることがあります。

巻頭ど込み

だれよりも早く  
君を勝利に導く!!

ゲームボーイ  
GB版

## ゼルダの伝説 大公開 攻略チャート

映画  
スーパーマリオ  
エス エフ エックス  
SFXの  
ぶ たい いうら  
舞台裏  
Super  
mario



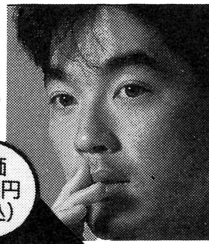
松村邦洋公認

結成!!

小六電波少年団

独占インタビュー

長嶋 一茂



小学五年生 7月号 6月4日  
ごろ発売

定価  
480円  
(税込)



SIMULATION GAME  
RAILROAD MANAGEMENT  
URBAN DEVELOPMENT

# A列車で行こうⅢ



夜景の  
ため  
に  
百  
万  
ド  
ル  
の

アートディンク  
6月11日発売 / 9800円



いよいよ発売まであと数日となったPC期待の鉄道  
経営シミュレーションゲーム『A列車で行こうⅢ』。  
いままでのPC、いや家庭用ゲームハードでは楽し  
めなかった、まったく新しいタイプのゲームだ。  
決して簡単なゲームではない。いままでに遊んだど  
んなゲームとも違うから、慣れるのには時間だつて  
かかるだろう。ひょっとしたら、めんど臭いと思っ  
て投げ出す人だっているかも知れない。  
それでもあえて言いたい。このゲームは、確実に遊  
ぶ価値があると。

そこで今月は、ゲーム序盤の進め方完全紹介と、ゲ  
ーム中盤以降で役に立つテクニックを初心者にも分  
かりやすく紹介していく。ぜひ、君のプレイの参考  
にしてほしい。

物を創る喜び。このゲームには、それがある。そし  
てテレビの中に広がる世界は、きっと君を虜にして  
離さないだろう。

TAKE THE "A" TRAIN Ⅲ 百万ドルの夜景のために。





# ようこそ! AⅢの世界へ!!

## 今までになかったタイプのゲーム、AⅢの楽しみ方

ついに発売まであとわずかになったAⅢ。みんな、もうメモリースペース買ったかあ? 発売日前に買っておいたほうがいいと思うぞ。もちろんセーブくんでもOKだ。それとマウスもあったほうが便利だと思うよ。

さて、今月は今までに紹介してきたゲーム序盤の攻略法のまとめ、そしてゲーム中盤の攻略法やテクニックを紹介していこう。けっこう難しめの内容

だけど、ここに書いてあることを理解すればゲームを楽に進めることができるようになるはず。ぜひ、よく読んで理解してね。

今までPCエンジンを始めとする家庭用ゲーム機では楽しめなかった新しいタイプのこのゲーム、最初は大変だと思うけど、慣れれば絶対に面白い!! ってなわけで、みんながんばって遊んでねえ。

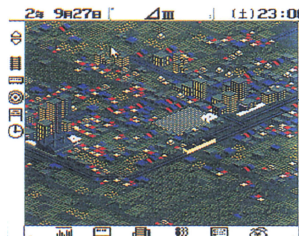


▲海外でも人気をとるほどの高い人気を持つ……って、しつこい? でも、それだけ面白いのだ。

## 目的を持ち、長期的都市計画を考える…

さて、ゲームを開始する前の心構えみたいなことをちょっと書こう。当たり前だけど、まず取説をよく読む。覚えるべき要素の多いゲームだから、しっかりとね。今まで本誌で紹介してきた記事も合わせて読むといい、かもね!? 周辺機器をセッティングしたいよいよゲームスタート。マップをセレクトするとそこには広大な土地が広がっている。さあ、線路を敷き、駅を建て、街の開発スタートだ!! …の前に、ちょっと待って考えてほしい。君はどんな街を作りたいのか、どんなふうに電車を走らせたいのか、なによりどんな街に住みたいのか? 適当にゲームを進めてもそこそこ街は発展するだろうけど、明確なビジョンを持って開発したほ

うが いい街ができるに決まっている。マップをにらんで、街作りの青写真を描いておこう。とくに、線路は将来どこにつなげていくかを考えて敷くように。これはきちんとやらないと確実に後悔することになるだろう。無論最初から全てがうまくいくわけではない。失敗してもあきらめない根性を持つ、これが一番重要だ。



▲自分の理想に近づける……これも面白いわ。



## ■このとじ込み付録の使い方

本の真ん中の針金 (ホッチキスの針ね) を外し、このページ全体を外して新たにホッチキスで閉じるとあら不思議、な〜んと完全な付録になるのだ。やった〜!! 今月の月PはストII、カブ伝、んでもってこのAⅢの、なんと豪華3本立てだぜ。これなら母さんもバッチリ…かどうかは分からないけれど、外したほうが見やすいからめんどくさからずやってね。ついでに今まで紹介してきた号を揃えてゲーム攻略に挑むと、なおいいかもしれないぞ。

念のために書いておくけど、AⅢでセーブするにはメモリースペース128か光栄のセーブくんが必要だ。セーブしないつもりなら、なくても遊べるけどね。

## マップの選択でゲームの難しさが変わるぞ!

ゲームのマップは全部で19。一癖も二癖もある個性的なマップばかりだ。中には最初から用意された電車の動きを眺める、環境ビデオ的なものもあるぞ。どのマップからでも遊ぶことはできるけど、マップによってゲームの難易度が随分変わるから初心者には「ニュータウン構想」などの簡単なマップを選ぼう (詳しくは74ページ参照)。人口増加率などが違うのだ。



▲スコロク風マップ。スタート地点からマップに描かれた数字を辿り、ゴールを目指そう。

| マップ名      | 難易度    |
|-----------|--------|
| ニュータウン構想  | ★      |
| ベイエリア     | ★★★★   |
| リゾート開発    | ★★     |
| 地方都市再建    | ★★★★   |
| リストラクト    | ★★★★   |
| ダウンタウン再編  | ★★★★   |
| 明るい農村     | ★      |
| 湖のある街     | ★★★★★  |
| 未来都市計画    | ★★     |
| オリンピック村   | ★★     |
| 霧の都       | ★★★★★  |
| 栄冠は君に     | ★★     |
| 過密都市を救え   | ★★★★   |
| 向こうは広いぞ!  | ★★★★★  |
| 美しき国立公園   | ★★★★★  |
| グリッドプラン   | ★★★    |
| 双六鉄道      | ?????? |
| 主役は列車     | ★★★★★  |
| MAP1 開発見本 | ★      |



# STEP 1 まず何をやるべきか?

## ニュータウン構想を例に、ゲーム序盤を攻略

ゲームを開始して、まず最初に悩むのは何をやっていいか、何をやるべきか、ということ。今までに紹介してきたように、AⅢにはこれといった目標はない。何をやろうが自由。でも逆にそれが難しさでもある。そこで、ここではマップ1、「ニュータウン構想」を例に、最初の1時間に何をやるべきかを紹介していこう。おっと、このゲームにはコツはあっても王道はない。あくまで参考として読んでちょうだい。

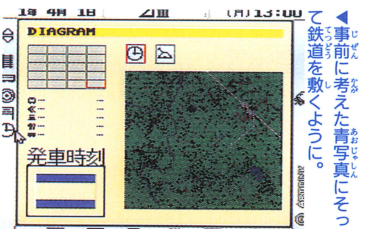
さて、まず選んだマップをサテライトなどを使って観察する。とくに各マップに必ず1つは配置されている駅（外部につながる線路を持つ）と、人口の集まっている場所は要チェックだ。地形にも注意。山の多いマップなどでは線路を敷く場所が制限されるから、それに合わせた都市計画が必要。



## 問題は鉄道の敷き方だ!! 基本は今あるものを利用する!!

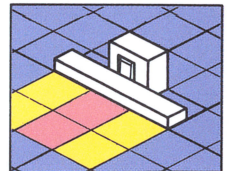
実際の線路の敷き方だが、最初からある駅から、近くにある人口密集地域へ敷くのが基本。そのためにはある程度線路を作りかえることになるが、まあしょうがない。今ある駅を旧駅とすると、新駅は1画面程度の距離に作るのがいいだろう。この段階

ではそれほどの乗客は見込めないの、ある程度儲かるようになるまでは線路は単線で十分。おっと、線路を敷くとき、民家の上を通るようなライン取りだと土地の買収費が余計にかかるぞ。ささいなことだが、無駄なく敷くのが鉄則だ。

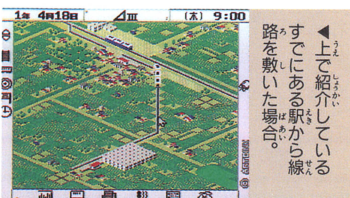


## 駅は2本の線路に効力を持つ

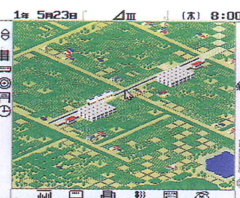
横の線路の改造は、1つの駅は前2ブロックを通る電車を停車させることができるのを利用して。簡単に言うと、駅1つで2本の電車を同時に停車させることができるのだ。どうでもいいようで、コレは非常に大切。後でも触れるが、覚えておこう。



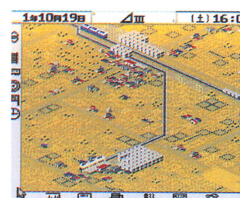
## 街の発展の差



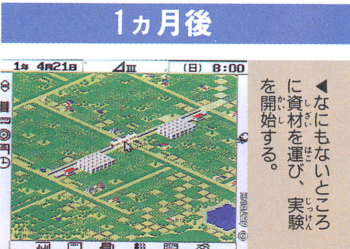
▲上で紹介している  
すてにある駅から線  
路を敷いた場合、



▲ほとんど変化は見  
られない。しかし、  
乗客数は増えている。



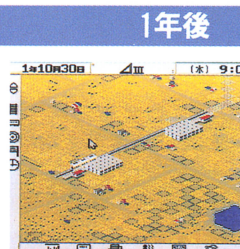
▲半年後、街が発展  
しているのが分かる  
だろうか?



▲なにもないところ  
に資材運び、実験  
を開始する。



▲まったく変化は見  
られない。乗客数も  
増えていない。



▲半年後。開発はま  
ったくされなかった。  
資材も減っていない。

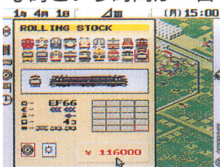
上の2組の写真は、最初からある駅（ある程度人口のある街）から線路を敷いた場合と、まったく何もなかった場所に線路を敷いた場合の発展の差の実験だ。写真ではほとんどその差は分からないだろうが、街から線路を敷いた駅は確実に発展している。



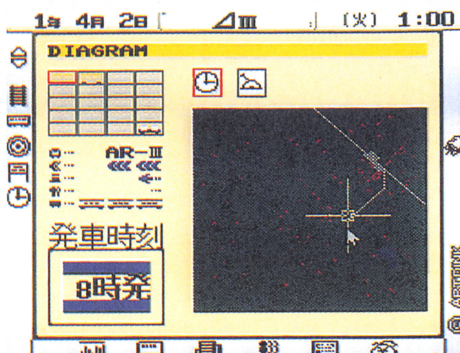
## 電車の配置、そしてダイヤグラムの設定

次にすることは電車の購入、配置、そしてそれをコントロールするダイヤグラムの設定だ。電車は3両編成の高速型ならなんでもいい。あえて言うならAR-III。もちろん2両編成や低速型でもいいのだが、あとでめんど臭い思いをすることになるだろう。貨物列車も同様の条件で買おうと、同一線上で走らせるときなど運用が楽になるぞ。ダイヤグラムは今段階では、まったくと言っていい

ほどいじる必要はない。とりあえず各駅を8時出発(つまり一日片道運行)に設定。8時という時間が一番乗客が集まるのだ。もちろん各駅1時間停車でガンガン動かしてもいいけど、経費が大変。



▲客車よりは貨物列車をかうのが先。詳しくは下を読んでちょ。

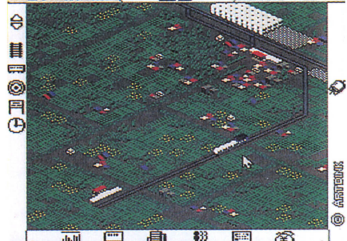


▲単線であればポイントの切り替えは不要。各駅の発車時間は8時出発が無難といえは無難。

## 資材の確保を急げ!!

街が発展するために不可欠なのが資材。例えば新しく作った駅の横にマンション建てようとしても、資材がなければ「資材が足りません」と言われて建てる事ができないのだ。

話が前後するが、駅を作ったらまず貨物列車を購入し、旧駅から資材



▲ゴトンゴトンと資材を運ぶ。この間はだまって見ているしかない。男はだまって背中で勝負ってヤツだな(大ウソ)。

を運ぼう。ちなみに資材はあらかじめそれを置く場所がないと駅に資材を詰んだ列車が到着しても降ろすことができない。資材置場用の土地を購入しておこう。資材置場は10ブロックもあれば十分だ。ただし、あまり駅のそばにつくらないように!! 詳しくは後述するが、ある程度距離をおいたほうが得なのだ。

もう1つ注意。資材は自分の財産ではない。だから、これを使うのも自分だけではないのだ。

▼ある程度(だいたい7ブロック以内)離れたところに資材置場は作るように。

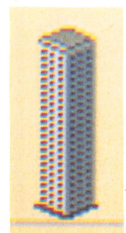


## マンション、貸しビルを建造しよう!

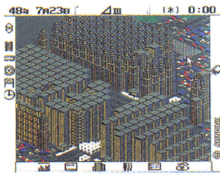
資材を運び終わったら、客車を運行しよう。多分それほど乗客は乗っておらず、売り上げは赤字に



## 貸しビルは階数も指定可能!

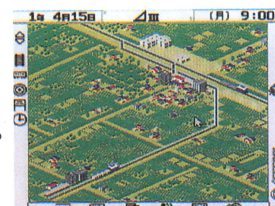


貸しビルは他の子会社と異なり、何階建てにするかを設定できる。最低は5階で、最大は30階。このゲームの楽しみの1つに、30階建ての高層ビルを建てるのがあるくらいだから、お金に余裕ができれば建てよう。



▲高層ビルは見ているだけで気持ちいいのだ。

で一通りの作業は終わった。街は発展してくれるかな?



▲ささやかながら、君の街はできた。より巨大な街を目指し開発を続けよう。

## ☑ コーヒーブレイク



このゲーム、実はけっこう待ちの時間が多い。ここまで書いてきたことをやったら、しばらくぼけーと街が発展していくのを眺めていよう。うまくいけば資材がどんどん消費され、新しい家がぼろぼろと建っていくはずだ。これが嬉しいんだ。資材の補給は忘れるなよ。

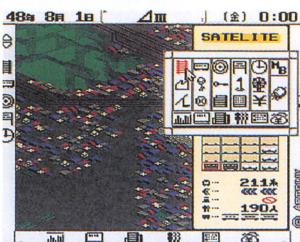


## リポートウィンドウを活用せよ!

自社が運営する鉄道や子会社の儲け、そして経費などの細かいデータを確認することができるリポートウィンドウ。

別にこれを見なくたってゲームを進めることはできるのだが、どうプレイするべきかの指針を与えてくれる重要なデータが多い。マメにチェックするように。

おっと、ウィンドウには意外な効果のあるものもあるぞ。



▲自社のデータだけではなく、街の人口なども知ることができる。

### REPORT 1

### 鉄道部門会計報告

このウィンドウでは、鉄道部門の売上、経費、収支などをみることができる。とくに重要なデータは…。『資金』、自分の持っているお金。なくなるとゲームオーバーだ。『負債』、銀行からの借金。返済日にはお金を返さないといけない。『未納金』、払わなければいけない税金のこと。税金については下で詳しく説明しよう。『本日売上』、0時から24時までの売上金。経費や収支も表示される。極めて重要な情報だ。

それと、このウィンドウを出した状態では普段より早く時間が経過する。待ちの時間はこれを出しておくで便利。

| REPORT 1 |        |     |          |
|----------|--------|-----|----------|
| 資金       | 963815 | 駅   | 3        |
| 負債       | 0      | 車両  | 6        |
| 未納       | 0      | 総延長 | 170      |
| 本日売上     | 1094   | 経費  | 1034     |
| 今月売上     | 37826  | 経費  | 14238    |
| 今期売上     | 172962 | 経費  | 1905204  |
|          |        | 収支  | -1732242 |

### REPORT 2

### 全体収支報告

会社全体の資産や収支を見ることができる。子会社の動向を知りたいときはこのウィンドウを見よう。重要なデータは…。『資産』、会社の総資産。また、それぞれにかかる税額も表示されている。『収支』、会社の総収支。『支出』、会社の総支出。って、これじゃそのまんまだね。とにかくここで赤字を

だしている部門をチェック、改善の余地を探し健全経営を自指そう。このウィンドウを出している間は、時間は止まっている。

| REPORT 2 |         |         |  |
|----------|---------|---------|--|
| 評価額      | 資産税金    |         |  |
| 鉄道資産     | 1581000 | 79060   |  |
| 子会社      | 2283600 | 114180  |  |
| 土地       | 121500  | 6075    |  |
| 合計       | 3966100 | 199305  |  |
| 売上       | 205954  | 1923848 |  |
| 経費       | 284285  | 232240  |  |

### REPORT 3

### 子会社売買

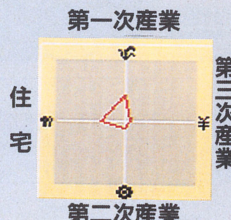
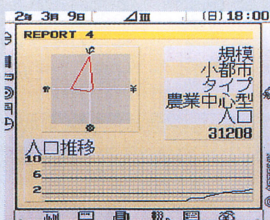
現在マップ中にどんな子会社がいくつ建っているかを表示するウィンドウ。表示される子会社は他社のものも含む。また、自社の子会社を売却したり、他社の会社を購入することもできる。さらに、自社の子会社を売却するとき、各子会社別の支出を見ることができる。業績不振の子会社のある場所は、問題があると考えよう。

| REPORT 3 |   |   |  |
|----------|---|---|--|
| 工場       | 1 | 1 |  |
| デパート     | 0 | 2 |  |
| ホテル      | 0 | 0 |  |
| ゴルフ場     | 0 | 0 |  |
| 遊園地      | 0 | 0 |  |
| スタジアム    | 0 | 0 |  |
| マンション    | 4 | 9 |  |
| 貸ビル      | 3 | 9 |  |

### REPORT 4

### 都市環境

街全体の発展度、環境を表示する。『規模』は街の発展度を5段階で評価したもの。『タイプ』はどの産業が盛んかを表示。『人口』は住んでいる人の数。増えれば列車の利用客が増える。『人口推移』は人口の移り変りをグラフ化したもの。レーダーチャートはタイプをグラフ化したもの。どれも側面的に鉄道経営の参考になる。



## 税金について…

決して尻尾を出さなかった悪党、アル・カボネすら税金の前には敗れ去った。ひょっとしたらこの世でもっとも恐ろしいかも知れない税金。もちろんこのゲームの中でもそれはある。しかも最高に恐ろしいヤツが…。税額は毎年3月31日に決定される。そして、2か月後の6月1日にその金額が徴収される。このときもし手持ちの予算

で払いきれないとその場で会社は倒産することに…。その税額の算出方法だが、資産（土地や子会社などの物）の評価額の5%と、利益（儲けね）の50%の合計金額となる。序盤ではそれほどでもないが、街がある程度発展し、そこそこの利益が出るようになっているとそれなりの、そして高度に発展しているならかなりの金額を取られてしまうわけだ。はっきり言って非常にツライ！ しかも、これをさける方法は残念ながらない。ある程度の節税は可能んだけどね（詳しくは73ページ）。うーむ、カボネが捕まるわけだ。

| REPORT 2 |      |          |  |
|----------|------|----------|--|
| 株式配当     | 手数料  | 0        |  |
| 銀行       | 利息   | 25699    |  |
| 収支       | 支払利息 | 0        |  |
| 利益税金     |      | -3996707 |  |
| 資産税金     |      | 100      |  |
| 税金合計     |      | 1003293  |  |
|          |      | 201885   |  |

▲例えば税額が決まったあとに出費がかさみ、お金がなくなったとしよう。

あなたの経営する会社は倒産してしまいました。

▲立く子も黙るのが税金。3月になったら注意しよう。

手持ちの予算

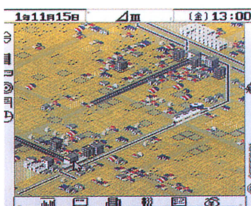
▲当然税金は払えない。するとあつという間に会社は倒産。…



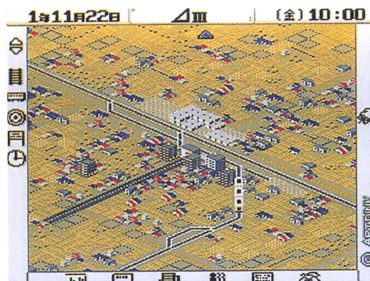
# さらなる発展のために...

## より素晴らしい街作りのために!

さて、街の基礎は完成した。わずかながらも儲けも出てきているだろう。いよいよ本格的な街の開発スタートだ。とはいっても、何度も書いたようにA IIIにはこれだ!! という目的はない。君の好きなように進めていけば、それがベストなのだ。そこで、ここからは君のプレイの助けとなるであろうテクニックを紹介していく。参考にしてほしい。



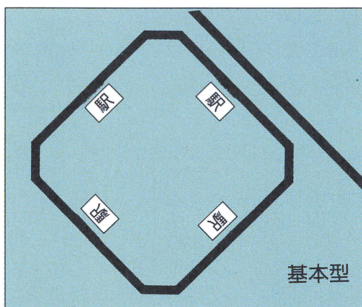
▲街の基盤が出来上がったら、いよいよ開発スタート。君の理想の街を作ろう。



▲お金を稼げる目指すか、都市の美観を求めるか?悩むところだ。

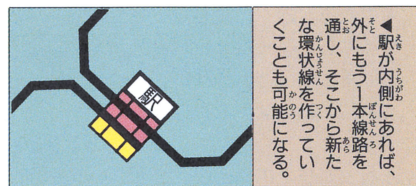
## 列車運行術をマスターすべし!!

あらゆる要素を持つA IIIだが、基本は鉄道経営。つまり鉄道の運営さえきわめれば、もう勝ったも同然というやつだ。では、どうしたら効率のいい鉄道を敷くことができるか? 詳しくは後述するが、まず環状線をつくることを要める。環状線の最大のメリットはダイヤグラムなどの変更をほとんどしなくても運用できるということ。ステップ1で紹介した線路も、この環状線を目指したものだ。

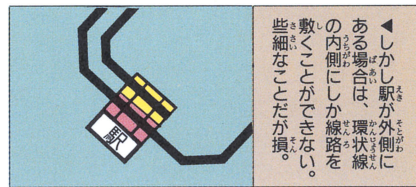


基本型

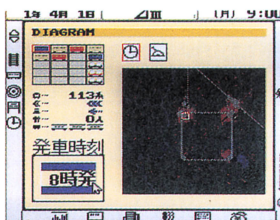
ここで注意するのは、環状線の内側に駅を配置すること。図を見てもらえば分かると思うが、駅が内側にある場合は、そこから新たな線路を敷くことができる(駅は前方2本の線路に効力を持つ)。外側では環状線自体が完結したものになってしまうのだ。



▲駅が内側にあれば、外にもう一本線路を通し、そこから新たな環状線を作っていることも可能になる。



▲しかし駅が外側にある場合は、環状線の内側にしかな線路を敷くことができない。些細なことだが損。



▲環状線は駅をつくる順番も重要。旧駅のつぎに新駅がくるようにする。

列車の儲けは駅間の距離が離れているほどいいことも覚えておこう。環状線なら、なるべく大きいものを作るのが理想だ。下の電車データなどを眺めながら、どうすれば効率がいいのか考えてほしい。

## 列車一覧

| キハ40系                                | 415系                                 | 211系                                 | 113系                                 | 381系                                  | AR-III                                | 西5000系                               | DD51                               | ED76                                |
|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|
|                                      |                                      |                                      |                                      |                                       |                                       |                                      |                                    |                                     |
| 2両<br>400名<br>駅通過 ×<br>低速<br>33000千円 | 3両<br>580名<br>駅通過 ×<br>低速<br>53000千円 | 3両<br>640名<br>駅通過 ×<br>高速<br>70000千円 | 3両<br>640名<br>駅通過 ○<br>低速<br>80000千円 | 2両<br>470名<br>駅通過 ○<br>高速<br>98000千円  | 3両<br>600名<br>駅通過 ○<br>高速<br>250000千円 | 3両<br>600名<br>駅通過 ○<br>低速<br>80000千円 | 2両<br>2個<br>駅通過 ○<br>低速<br>46000千円 | 2両<br>2個<br>駅通過 ○<br>高速<br>73000千円  |
| 201系                                 | 205系                                 | キハ82系                                | 117系                                 | EF6524                                | 近30000                                | 名70000系                              | EF62                               | EF66                                |
|                                      |                                      |                                      |                                      |                                       |                                       |                                      |                                    |                                     |
| 3両<br>600名<br>駅通過 ×<br>低速<br>5000千円  | 2両<br>440名<br>駅通過 ×<br>高速<br>46000千円 | 2両<br>420名<br>駅通過 ○<br>低速<br>53000千円 | 3両<br>580名<br>駅通過 ○<br>低速<br>90000千円 | 3両<br>470名<br>駅通過 ○<br>高速<br>180000千円 | 2両<br>460名<br>駅通過 ○<br>低速<br>50000千円  | 3両<br>560名<br>駅通過 ○<br>低速<br>90000千円 | 3両<br>4個<br>駅通過 ○<br>低速<br>76000千円 | 3両<br>4個<br>駅通過 ○<br>高速<br>116000千円 |



## 駅のもたらす効果

駅の持つ役割はまず電車を停車させること。そして、それ以上(?)に重要なのが周囲を発展させる効果があるということだ。例えば新しい駅を作り、電車を運行するとその周囲に家やビルがポツポツと建っていく。嬉しい瞬間だ。

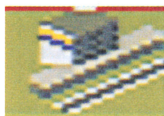
その駅の発展だが、大雑把に言うとその駅を降りた人の総数によって決定される。つまり、降りる人の少ない駅は発展が遅いということ。新しい駅を作るときすでに発展した駅から線路を敷くようにするのはこのためだ。あまりお勧めはできないが、1か所に駅をいくつか集中して建てるのも街の発展をうながすぞ。

### 駅舎



値段的に安く、また建設のために必要な資材の量も少ない。町を大きく発展させたい人は、駅ビル建設のための布石として使った方がいいぞ。

### 駅ビル



高価な駅だが、ある程度街が発展すると、この駅から道路が作られるという特徴を持っている。はっきり言って、絶対お勧め!!



2つの駅の発展の差は明確だ。この写真はニュータウン構想の最初からある駅を後述する1ブロック走法を使って発展させた例。



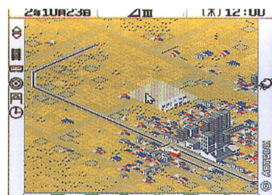
そしてこちらが駅ビルの場合。どちらの期間はおよそ3か月間。道路の持つ効果はこの下で詳しく紹介している。とにかく駅ビルはお得。

## 駅ビルを作るために……

駅ビルのほうが街の発展のためにいいのは分かったかな? ところが、この駅ビルにもデメリットがある。1つは建築費が異常に高いということ。そして、最大のデメリットは資材がないと建てられないということ。駅舎はマップのどこかに資材があれば建築可能だが、駅ビルは違う。つまり、駅ビルを作るにはその周囲に資材を運ぶ必要があるのだ。



▲えー、資材ないといけないの? 駅ビルを作るために駅舎を作るなんて間抜けなこと……



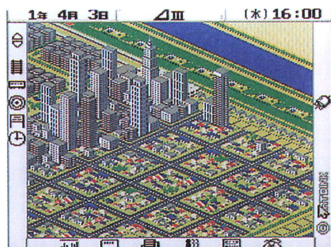
▲これを回避する方法はないが、資材の有効範囲(後述)を把握することである程度は防げる。

## 道路は大切にね!

道路はプレイヤーが自分で敷設できるものではない。駅ビルを建て、ある程度街が発展すると、駅ビルの背面から一直線に、自然に作られるものだ。道路は、それ自体が駅と同じ効力を持っているので、道路そいの地域は駅前と同じように発展する。もし、延長線上に建物などがあたら、あらかじめ買収してサラ地にもどしておこうぞ。

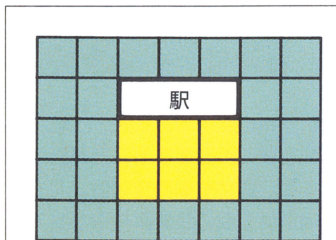


道路の延長線上に建物がある、延びない。



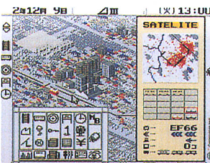
## 駅への接続を覚えよう!!

前記したように駅は前方2本の線路に対してその効力を持つ。細かく言うと、駅のホーム側、3×2の6ブロックに影響する。ただし中央の2ブロックだけは駅に対して平行な線路を敷かないと電車は停車できない。

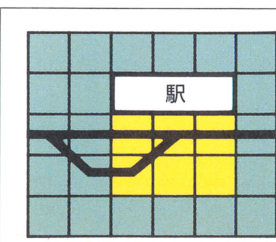


▲中央の2ブロックに対して平行なら、両端は斜めでも電車を停車させることが可能。もちろんホーム側のみ。

い。もっとも、これをうまく利用することによって、駅通過不可能の電車を通過させることもできる。細かいテクニックだが、役に立つので覚えてほしい。また、環状線などでは駅を建てる場所も大切だ。計画を持って作ろう。



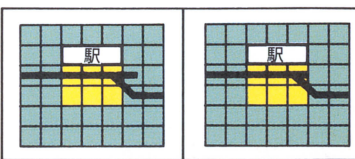
▲駅の運営は簡単なようでけっこう難しいもの。



▲駅の中央にポイントを作る。通過不可の電車はこのポイントを通らなければ、見事にこの駅を通過してくれるぞ。

## 秘技! 折り返し運転

折り返し線ならともかく、それ以外の駅では電車を折り返し運行することはできない。それを可能にするのがこの技。ポイントを作り、その直前から線路を撤去すると1ブロックだけのポイントが残る。これも立派なポイントだから、この短い線路に道路を設定すれば、電車はそこで折り返し運転をするのだ。これを駅の前で作れば折り返し運行が可能に。



▲駅の端に1ブロックポイントを作るのが重要。真ん中では通過になるぞ。



## 資材の運用と活用法

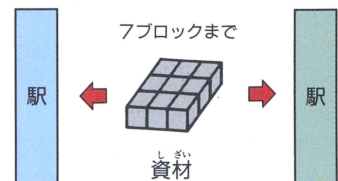
資材を大切にしないヤツあ、死罪……つてのは先月どっかのバカが言ってましたね。でも、それほど資材が重要なのは本当。なにしろこれがないと街はこれっぽっちだって発展しないのだ。そこで重要なのが、資材をいかに効率よく運用するかということ。一言で言って、これは非常に難しい。ある程度の慣れを必要とするからだ。基本は資材が足りなくなったら客車の変わりに貨物列車を動かすことだが、資材用の鉄道を敷いてもいい。

資材は、使われる場所からある程度離れた場所に置いてあってもいい。厳密に言えば資材は7ブロック先まで届く。これを利用し図のような配置も考えられる。



材の残量だけをマメにチェックするよつに。

例えば、駅間の距離が14ブロックなら、その中央に資材置場を作ること2つの駅に資材を供給することが可能となる。



ただし、この図のような配置では駅の反対側には資材は届かない。このあたりの兼ね合いが難しいぞ。

## 問題は資材置き場の確保だ!!

資材を難しくしているもう1つの要素が、置場の確保の問題だ。前記のように、資材は自社の空いた土地に置かれる。例えば将来ビルを建てるつもりで確保した土地、1ブロック走法のために一時的に撤去した鉄道の跡地にも資材は容赦なく置かれる。資材が置かれたらそれを運び出すか、自然に消費されるのを待つしかないのだから、これはかなり厄介。うまく対処しよう。

それと資材置場はちょっと駅から離れたところを作る。これはせっかくの発展すべき土地を、殺してしまうのが惜しいから。



▲5ブロック程度離れた場所に資材置場を作ろう。駅の周りは有効に使いたいもんね。



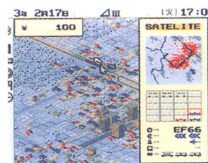
▲資材を置かれない土地の確保法として、空いた土地に、



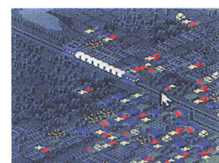
▲このように線路を敷くのも手だ。多少経費はかかるけど。

## マップ外部から資材を搬入

さて、どうしても資材が足りないというときのための緊急手段を紹介しよう。名付けて「資材ガメガメ大作戦」。どのマップにも外部とつながる線路がある。ここに無理やり自社の貨物列車をのせ、そのまま外部へ送り込む。うまくいけば、大量の資材を運んできてくれるぞ!



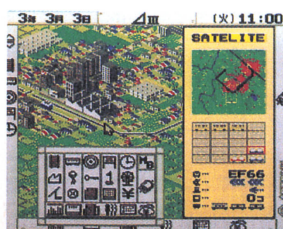
▲この線に貨物列車をのせる。他社の貨物列車の後ろくらいがいいだろう。



▲うまくいけばこのように運んでくれる。タイミングは各自研究せい!! (無責任)

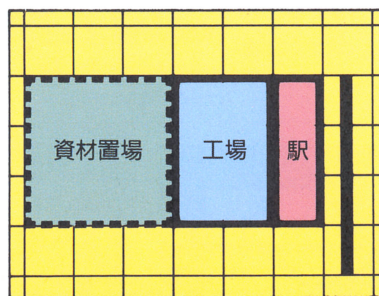
## 工場の操業は難しいぞ

資材を確保するもう1つの方法が、工場を建設、自社でまかなうって方法。少なくともガメるよりはマシだが、これもけっこう難しい。工場で生産された資材は工場に備え付けられている置場に8つまでストックされるが、それ以上になると工場は稼働停止、業績の悪化となる。それにもまして、この段階では資材は自社の財産。つまり、自分で使うことはできるが街の発展のためには使われることがないのだ。これを回避するには、工場から資材を運び出してやる必要がある。



▲工場は高価で売れるので、積極的に作ってもいいぞ。

工場から運び出された資材はその段階で売却されたことになり、工場の儲け、そして街の発展のために使われるようになる。その運び出したが、駅が工場の近くにあるならそれほど問題ではない。ただし、この工場より駅の近くに資材置場があると、貨物列車はそこから資材を運び出してしまふ。これでは意味がない。



▲駅、工場、資材置場の距離関係は、この図のようになってるのが理想的。



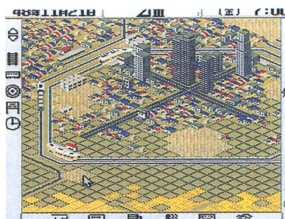
そこで駅からの距離をみると、工場より資材置場を遠くに配置することが必要になってくる。図はその極端な例。できればこの場合は工場の生産率に合わせて電車を動かす必要がある。あえて2両編成を使うとかね。もっとも工場の資材置場に資材が降ろされることはないけど、経費を考えると気を配ったほうがお得。



## 線路の敷き方

AⅢはあえて言うならシミュレーションに属するジャンルだが、パズルゲーム的な要素もある。それが線路の敷き方であり、それをコントロールするダイヤグラムの設定方法。

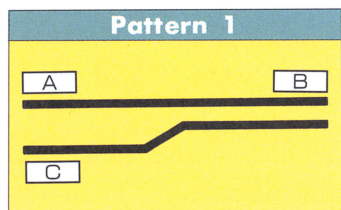
最も悩む部分であり、そして成功したとき最も嬉しいこの部分を完全に紹介することはできないが、線路の基本的な敷き方のテクニックを紹介しよう。基本はなるべくダイヤグラムを設定する必要のない線路であり、単線を主体とした経費のかからない線路だ。マスターしてね。



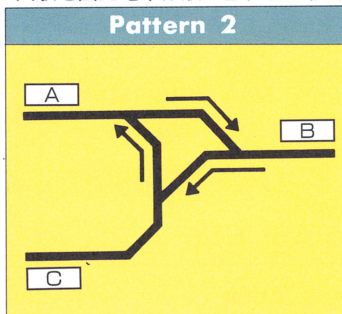
## 複数駅を結ぶ単線

パターン1は2駅を単線で結ぶ方法の応用。単純で作りやすいが、線路の連結がなく自由度は低い。

パターン2が複数駅を結ぶ基本形。この敷き方の最大のメリットは、ポイントの切り替えの必要がないこと。

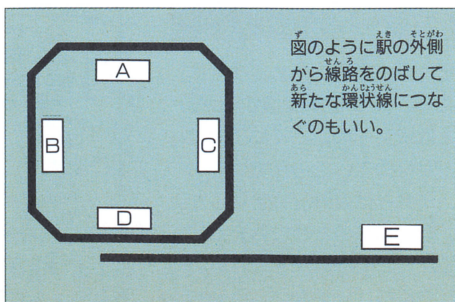


電車の、ポイントを指定されないかぎり直進する性質を使ったものだ。A駅を出た電車は順にB、Cと移動



## 理想は環状線!!

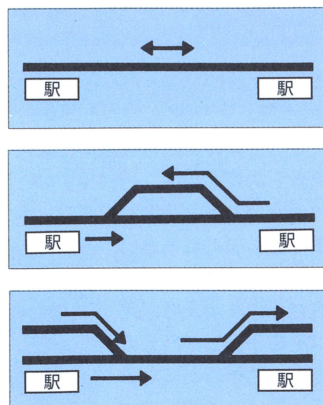
以上の点を考えると、もっとも複数駅をつなぐのに優れているのは(少なくとも運用が簡単という点では)環状線ということになる。最大のメリットはポイントが少ないこと。また、将来的に線路の規模を大きくするときの拡張も比較的簡単。見た目も綺麗で、いかにも線路っぽいです。まず環状線を作ることを目的にゲームを進めるのを勧める。効果的な環状線の作りかたは、発展した駅から新駅へつなぐようにすること。そして駅ビルを建て、環状線内で十字路を作れるようにすること。



## 2駅を結ぶ単線

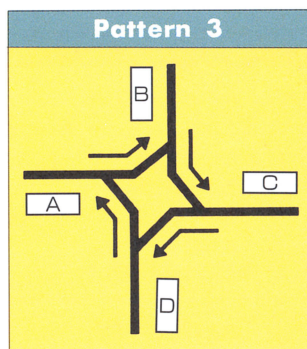
2駅を結ぶ単線については先月で紹介済みだが、一応復習しておこう。

一番上の図はたんなる単線。電車1本しか運用できない。だが、中段のように一部複線型にすれば、電車を退避線ですれ違わせ、2本運用できる。下段は1つの駅に2両の列車が止まることができるのを利用、同時に運行させる。



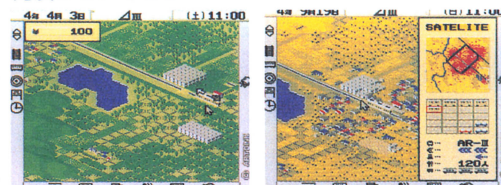
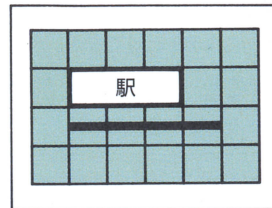
してくれる。また、停車時間を調整すれば駅数以上の車両を運用可能。パターン3も同じ。この方法なら論理的にはかなりの駅をサポートできる。問題は中央にかなり複雑な線路ができてしまうこと。

一度手をつけるとそれを修復するのが大変になるので、ある程度数をひかえたほうがいい。また、街と街の距離が開くのも問題といえる。



## 極意!! 1ブロック走法!!!

ここで、これを知っているだけでゲーム進行が1万倍ラクになる(当社比)テクニックを紹介しよう。その名も1ブロック走行。前記のように街の発展は駅を降りた乗客の総数によって決定される。多少人数が少なくても早いターンで客を降ろせば街は発展するわけだ。そこで、駅の前に1ブロックだけはみ出した線路を敷く。ここに電車を走らせ、ほおっておくと...劇的に街が発展していくぞ!!



▲この状態でほおっておくと...とあっという間に...

▲ここまで発展する。応用範囲の広い技法。絶対覚えよう。

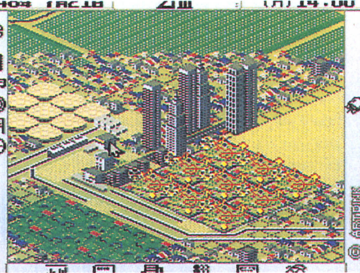


STEP  
3

# 会社経営の行い方は？

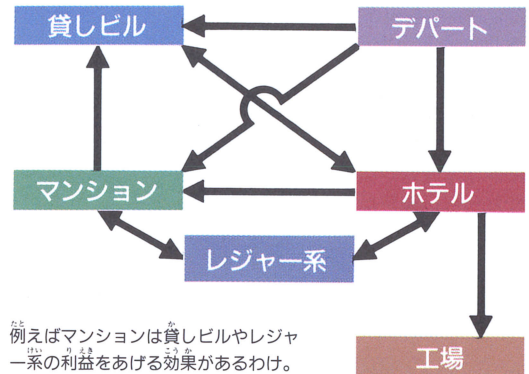
## AⅢの世界の経済学

さて、AⅢにおける経済とは大きく分けて子会社の運営、銀行からの資金借入、株式相場などになる。この中で直接プレイにかかわるのは子会社の運営。街の発展を助け、そのうえ利益まで出してくれるという非常にありがたい存在だが、一歩まちがえばその子会社が自分の首をしめることになることも…。運営には十分に気を配ってね。横の相関図は子会社の相乗効果を図式化したものの。子会社を運営する際の参考にしてね。



▲子会社は、街の美観を整える効果(?)もある。いっぱい作って、華やかな街を目指せ。

## 子会社の相乗効果



## 子会社リスト

|                                                                                                                |                                                                                                               |                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>工場</b></p> <p>資材を生産する貴重な存在。ゲーム中盤からお世話になるだろう。評価額が一定なので、いざというとき売りやすい。作るには資材20個。</p> <p><b>FACTORY</b></p>  | <p><b>マンション</b></p> <p>駅を作ったら必ず対で作ろう。評価額が上がりやすいのでころがすのもいい。なお、形による性能の差はない。作るには資材8個。</p> <p><b>MANSIONS</b></p> | <p><b>貸しビル</b></p> <p>これもマンション同様必ず作ろう。また、5階単位で高さを最高30階まで指定できる。AⅢの醍醐味といってもいい。作るには資材10個。</p> <p><b>BUILDING</b></p> |
| <p><b>デパート</b></p> <p>ある程度街が発展しないと経営は難しい。作る場所が儲けを決めるので、必ず駅前、もしくは交差点に作ろう。作るには資材12個。</p> <p><b>DEPART.</b></p>   | <p><b>ホテル</b></p> <p>ホテル単体ではそれほどの利益は期待できないが、その他の施設、特にリゾート系の近くに配置すればそこそこ儲かる。作るには資材12個。</p> <p><b>HOTEL</b></p> | <p><b>遊園地</b></p> <p>非常に高価なので、作るためにはかなりの努力が必要となる。儲けも街が発達していないと…ま、余裕のある人はどうぞ。作るには資材24個。</p> <p><b>AMUSE.</b></p>   |
| <p><b>スタジアム</b></p> <p>比較的安価で、そこそこ利益を出す嬉しい存在。駅のそばにホテルと対で作りたい。また、転売にも向いている。作るには資材24個。</p> <p><b>STADIUM</b></p> | <p><b>ゴルフ場</b></p> <p>すんげー高い。その上12月末から2月いっぱいまでシーズンオフとなるので、よほど余裕がないと運営するのは無理。作るには資材8個。</p> <p><b>GOLF</b></p>  | <p><b>スキー場</b></p> <p>ゴルフ場に比べればまだ安いが、営業期間は冬場の2か月間のみ。また、なかなか斜面を持つ山にしか作れない。作るには資材8個。</p> <p><b>SKI</b></p>          |

## 子会社の買売は意外と重要だ

さて、子会社の効率のいい運営方法はなんだろう？ 1つは上にある相関図のように、相乗効果のあるものをまとめて作る。もちろん駅の近くにすることが必要だ。また、運用とは少し離れるが子会社を作って売るのも1つの手。例えば駅のそばに発展を促すためにマンションや貸しビルを建てる。建てた時点ですでにその役割は果

たしているから、資金調達のためにすぐに売ってもいいのだ。差額で多少損するが、街の発展を思えば安いもの。とくに工場は差額がほとんどないので、この作戦に向いている。また、子会社は合計32社までしか持てないので、数の調整のためにも売ることが必要になる。ここで注意、子会社はいつでも買い手がつくわけではない。うーむ。

MESSAGE

30 額 00

今日 今 買手がいまません。

|       |       |         |
|-------|-------|---------|
| 77080 | 26688 | 1557600 |
| 73644 | 23244 | 1438800 |
| 74616 | 24216 | 1438800 |
| 65628 | 15228 | 1280400 |
| 77220 | 26820 | 1518000 |
| 69120 | 18720 | 1320000 |
| 76824 | 26424 | 1531200 |

▲えっ、誰も買ってくれないの？ そんな殺生な…。次の年になれば売れるけどね。



## 銀行とどう付き合っていくか？

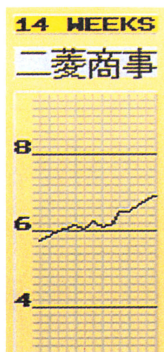
このゲームにおける銀行の役割は、お金を貸してくれること、ただそれだけ。税金の支払いや鉄道経営の悪化で資金が足りなくなったときぐらいしか使うことはないだろう。借入できるお金の限度額は資産合計の30%。会社が大きいほど多額の融資が受けられる。期間は1～3年を選ぶことができ、それぞれ利率が変わる。当然長い期間借りると高い。期日がくると有無を言わさず引き落とされるので、借りるときはくれぐれも注意しよう。使わないにこしたことはない。

|       |            |
|-------|------------|
| BANK  |            |
| 資金    | 1287593    |
| 借金    | 0          |
| 限度額   | 2401920    |
| 金額    | 220000     |
| 利息    | 6600       |
| 今月の利率 | 増やす 減らす 一覧 |
| 1年    | 3%         |
| 2年    | 4%         |
| 3年    | 5%         |
| 借入    | ×100000    |

▲いくら借りるか、いつ返すのか？  
難しいぞ、銀行との付き合いは…。



## 株式はほとんど確実に儲けられるが…



株式と言えば思い出す、かの黒い月曜日。このゲームの株式はあんな極端な暴落もなく、ほとんど確実にいい儲けられる。もちろんときには暴落するけど。もっともそれも長期間株を持っていれば十分に取り戻すことができる。で、実際の取引だけ、かなりの数の会社の株が上場されているが、基本的にどれもそれほど差はない。株価の動向はだいたい2か月のサイクルで小刻みな上下を繰り返す。上下といっても上昇分のほうが大きい。その後ある程度値を落とすってパターンの。見切れば簡単に儲けることが可能なのだ。

|              |         |
|--------------|---------|
| STOCK MARKET |         |
| 資金           | 1287593 |
| 所有株          | 0       |
| BUY STOCKS   |         |
| 株数           | 330     |
| 価格           | 90420   |
| 経費           | 3350    |
| 増やす          |         |
| 減らす          |         |
| ×100         | 購入決定    |

▲あとは機が熟するのを待つばかり。だいたい2か月のサイクルで値は変動する。コツを覚えれば簡単だ。

|              |         |
|--------------|---------|
| STOCK MARKET |         |
| 資金           | 1246081 |
| 所有株          | 330     |
| 購入           | 売却      |
| 神部製鋼         | 311 5   |
| 大鉄建設         | 314 5   |
| 小林組          | 299 17  |
| 小鉄組          | 295 11  |
| 森田組          | 304 10  |
| 富田商事         | 327 6   |

▲さあ儲けたらでえ。どの株を買うか悩むけど、それほど差はない。自分の好みで買って問わないだろう。

## 税金はある程度節税可能だ！

せっかく儲けたお金を持っていく惜しいヤツ、税金。これから完全に逃げることはできないが、ある程度の節税はできる。前に書いたが、税額の算出方法は資産の評価額の合計から5%。そして利益から50%となっている。資産を減らすことはできないが、利益なら使えば減るんだから簡単だ。税率も高いしね。

そこでどうやってお金を使うかだが、お薦めは長期的に見て必ず必要になってくる鉄道関係。都市計画のはっきりしているなら駅や線路を敷けばいいし、イマ

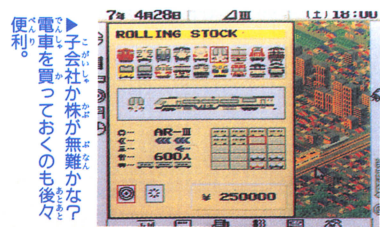
イチ計画がないなら車両の購入にあてるのもいいだろう。ただ、この方法の問題はいざというときに現金化が難しいか、または不利なことだ。子会社の購入も同様に買い手がつかないときがある。株は暴落されたら目も当てられない。どの方法もそれぞれ弱点はあるが、そこは君の判断が試されるところだ！…ってことで。素直に払ってもいいんだしね。



▲とにかく利益を減らす。でも、無駄使いしちゃうだめ。後で泣くから。

|          |         |       |     |       |
|----------|---------|-------|-----|-------|
| 7日 4月26日 |         | 4月    | (木) | 0:00  |
| REPORT 1 |         |       |     |       |
| 資金       | 1250382 | 駅     |     | 7     |
| 負債       | 0       | 車面    |     | 10    |
| 未納       | 621862  | 総延長   |     | 250   |
| 本日売上     |         | 経費    |     | 収支    |
| 0        |         | 0     |     | 0     |
| 今月売上     |         | 経費    |     | 収支    |
| 149211   |         | 67204 |     | 82007 |
| 今期売上     |         | 経費    |     | 収支    |
| 149211   |         | 67204 |     | 82007 |

▲税額は3月31日に決定、6月1日に引き落とされる。金額はレポート1で確認できるぞ。





# STEP 4 個性豊かな全19種のマップ!

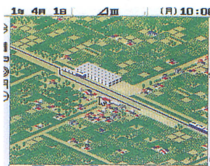
## ニュータウン構想

MAP NUMBER.1

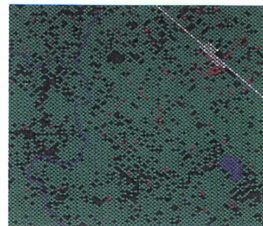
難易度. ★

つまり開発の邪魔になる山などがいないので、慣れれば自由な都市デザインを楽しむことができる。まさに初心者のためにあるマップだ。思う存分開発を楽しもう。ちなみに上の難易度は、星が多いほど難しいマップということ。

大都市の近郊という設定のため、非常に発展しやすい。また、マップ上にこれといった障害物…



▲初めて遊ぶときはこのマップを選ぼう。



## ベイエリア

MAP NUMBER.2

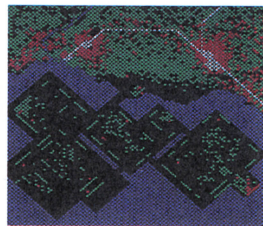
難易度. ★★★

開発させてから埋立地へ向かう。この埋立地に、いかに効率的な路線を敷けるかが勝負になる。湾岸にそったように作るのが綺麗でいいかな? それと本土と埋立地をつなぐ鉄道に注意!!

すでにある程度開発された街と、広大な埋立地を持つマップ。まずは本土(?)の鉄道網を整備、



▲都市の発展は普通。見た自よりは簡単なマップ?



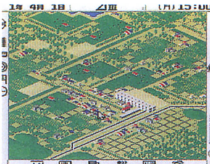
## リゾート開発

MAP NUMBER.3

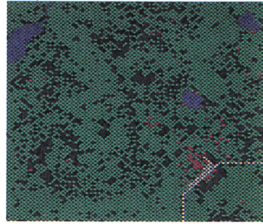
難易度. ★★

施設の建築を楽しむめだろう。ところが、街の発展スピードは遅く、人口も集まりにくい。短期での発展はとうてい望めない。長期的な君の都市計画性が問われるマップだ。

小高い山が点在するマップ。うまく開発を進めていけば、スキー場やゴルフ場といったリゾート



▲リゾート施設を作れるのは、いつになることやら…



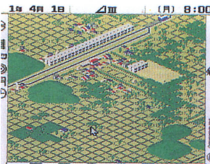
## 地方都市活性化

MAP NUMBER.4

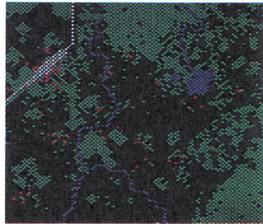
難易度. ★★★

はおよそ産業と呼べるものがないものだ。ここは自分で子会社などを作ることによって産業を興す必要がある。そのためには資金をどうにかして稼ぐ必要があるのだが…。極めて長期的でねばり強いプレイが要求される。

見た目はマップ1と似た感じだが、実は全然違う。レポート4を確認すると分かるが、この街に



▲10年単位での計画が必要。かなり歯応えがあるマップ。



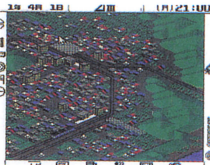
## リコンストラクト

MAP NUMBER.5

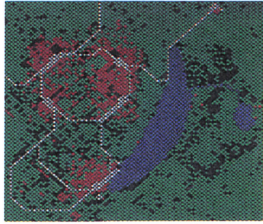
難易度. ★★★

新たな開発を始めよう。無駄の多いダイヤグラムを手直しくすることも重要。マップ中央にある巨大な湖がかなり邪魔だが、地形を生かした美しい都市作りに励んでほしい。

すでになんかなり発展した街なのだが、開発が行き詰まっている。駅舎を駅ビルに変えるなどして、



▲ときには思い切ったデコ入れも必要。



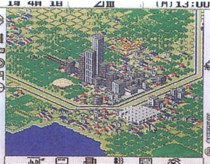
## ダウントウン再編

MAP NUMBER.6

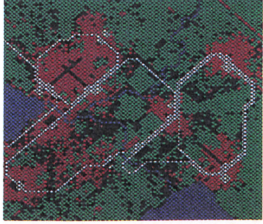
難易度. ★★★★★

い。とくにきれいな配線の環状線から、鉄道の敷き方のノウハウを知ろう。駅数を増やすなどすれば、さらなる発展が見込める。まずは駅舎を駅ビルに変えていってみよう。

すでになんかなり開発され、鉄道も黒字になっている。このマップは都市開発の1つの見本と思っていい



▲ある意味でいじるのが難しいマップだ。





## MAP NUMBER.7 難易度.★

## MAP NUMBER.8 難易度.★★★★★

## MAP NUMBER.9 難易度.★★

## MAP NUMBER.10 難易度.★★

## MAP NUMBER.11 難易度.★★★★★

## MAP NUMBER.12 難易度.★★

## MAP NUMBER.13 難易度.★★★

## MAP NUMBER.14 難易度.★★★★

## MAP NUMBER.15 難易度.★★★★★



## MAP NUMBER.16 難易度.★★★

An aerial photograph of a coastal area, likely a beach or dune system. A red grid is overlaid on the image, centered over a dark, possibly vegetated area. The grid is composed of small squares. The surrounding area is a mix of light and dark patches, representing different land uses or vegetation types. A thin, light-colored line, possibly a road or path, runs diagonally across the lower left portion of the image.

## MAP NUMBER.17 難易度.?????

## MAP NUMBER.18 難易度.★★★★★

## MAP NUMBER.19 難易度.★

ちょっと難しいけど、マップ15、美  
しき国立公園はオススメ。このゲーム  
の持つテーマ性が感じられるマップだ。  
双六鉄道も難しいながらも楽しいぞ!!  
ぜひチャレンジしよう。

- 美しき国立公園
- 双六鉄道
- 明るい農村
- 未来都市計画
- グリッドプラン



STEP 5

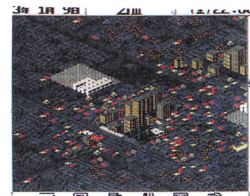
# AⅢトラブルシューティング

どうしてもうまくいかない。街が发展しない。なんだかよく分からない。そんなあなたを救っちゃおうぞい。

## ケース1 どうしても駅の周りが发展しないときは!

資材はきちんと街の近くにあるかな? これがないと发展するものも发展しないぞ。きちんとあって发展しないのなら、1ブロック走法を試してみよう。これで街は发展していくはずだ。また、環状線などでは新しい駅が2個連続していると、どうしても

2個目の駅の发展は遅れ気味になる。ダイヤグラムの出発時間などを調整したり、運する電車の本数を増やすなどで対応しよう。それと最初はなるべく簡単なマップで遊ぶように。おっと、マンションと貸しビルはきちんと駅の横に建てたかな?



◀駅の周辺を发展させるには、資材、マンション、貸しビルの3つを。

## ケース2 建てた覚えのないマンションや貸しビルっていったい!

ふと画面をスクロールさせると、突然見たことのないマンションなどができていることがある。これはすばり他社の子会社だ。AⅢの世界を開発するのは、なにも自社だけではなく、他の会社もあるのだ。もっとも、彼らはある程度街が发展しないと進

出してこない。逆に他社のビルができたなら、それは街が发展しているということ。ちなみに、他社の進出を拒むことはできないぞ。ビルを建てられたくない場所があったら、その土地を買うなどして確保する必要がある。

REPORT 3

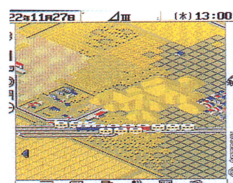
|       | 購入     |
|-------|--------|
| 工場    | 0 / 3  |
| デパート  | 1 / 15 |
| ホテル   | 1 / 12 |
| ゴルフ場  | 0 / 0  |
| 遊園地   | 0 / 0  |
| スキー場  | 0 / 0  |
| スタジアム | 0 / 1  |
| マンション | 5 / 48 |
| 貸しビル  | 5 / 60 |

◀自社のビルを他社に売却することもできる。その逆もあり。

## ケース3 電車がすぐにぶつかって固まってしまうぞ!

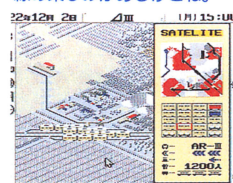
ある程度複雑な線路を運用するようになると、さけて通れないのがこの問題。まず、電車を総チェック。とくに同一線上では同じスピードの列車を運行するように。最初から1種類の電車で統一すればラクだ。次に線路のチェック。非常に複雑なポイント設定などは、見ていて気持ちいいが実用的とはいえない。環

状線などに作り変えたほうが無難。それが無理ならポイントになるべく切り替える必要のない線路作りを行う。具体的には71ページを見てほしいが、電車はポイントがあったとき直進を選ぶ性質がある。これを利用すれば複雑な線路をポイント切り替えなしで運行することも決して不可能ではない。研究しよう。



▲電車はぶつかっても緊急停止するだけで事故などは起こさない。まあ、事故らななきゃいいって問題でもないけど。

▼将来を考え、なるべくシンプルな線路を敷くことを心がけよう。複雑な線には複雑な線の楽しみがあるけど。



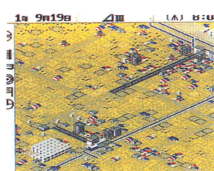
## ケース4 どんな手順でゲームを進めたらいいの!

これは今までに紹介してきた記事や、64~66ページをよく読んでもらうのが一番。ただ、念のために言うておくけど理想的な手順なんてものはこのゲームには存在しない。

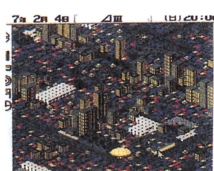
例えば、完全に同じ手順でゲームを進めてもまったく同じ結果になることはないのだから。自分の好きなように遊べば、それが自分にとっての理想的な手順ってことだ。

もっとも、本当に好きなように、適当に遊んでいては楽しむ前に会社が倒産してしまう。ある程度は余裕がないとゲームを楽しむ暇すらできないから、最初は最低限の儲けを出せる鉄道を敷くべきだろう。その後、さらに儲けを出せる鉄道にするか、美観にこだわった街を作るか、それとも笑いにはした街にするか...それはみんなの自由。個性あふれる街作りを目指そう!!

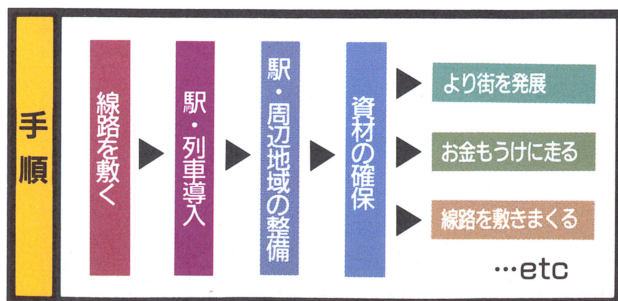
おっと、一応の目標として、総資産が500億を突破するといことがあるぞ。試してみてちょ。



◀ゲームが始まるからの手順は下のとおり。



◀基本的なことは今までの紹介記事を参考にしよう。





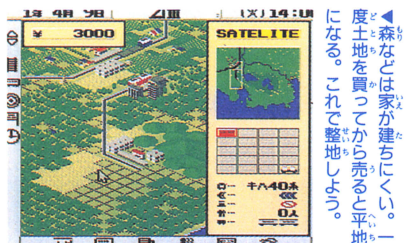
## 5 ケース 街の発展がマップによって違う理由は!

同じように鉄道を敷いたのに、マップによって発展に差がある。これはマップにあらかじめ設定された発展のしやすさに差があるからだ。発展のしやすい街とはすでにある程度の人口があり、雇用機会が多い…つまり働き口の多いマップということになる。発展しにくい街はこの逆だ。では、発展しにくい街はどうやって発展させるかということ、自分で雇用機会を増やしてやる、ということにつくる。方法としては工場など人手を必要とする子会社を積極的、そして大量に作ることだ。また、セオリーに反するが駅間の短い線路を作り、一部でも発展した都市を作る。この段階ではお金なんか儲からな

いだろうが、しょうがない。発展した街ができればそこから長距離線を敷いたりして資金の回収を行おう。また1ブロック走法も、少しズルイけど有効な手段。



▲雇用機会を増やす工場を作っては売却していく。これでかなり機会を増やせるはず。



▲森などは家が建ちにくい。度土地を買ってから売ると平地になる。これで整地しよう。

▲駅をかためることで局地的に都市を発展させる。1ブロック走法の応用技だ。

## 6 ケース 突然、会社が倒産してしまった!!

ゲームオーバーになるのは自社の資金が尽きたとき。ここまでで紹介してきた基本を守っていればそう簡単に倒産はしないだろうが、気をつける点が2つある。1つは税金。6月1日に引き落とされるから、事前にお金を用意しておくように。金額はリ

ポート1で分かる。もう1つは銀行からお金を借りている場合の負債が引き落とされる日だ。どちらも気をつけていけば問題ないが、忘れていると大変なことになる。注意してね。マメにセーブを取っておくクセがあれば問題ないけど。

REPORT 1

|      |         |     |       |
|------|---------|-----|-------|
| 資金   | 2609445 | 駅   | 3     |
| 負債   | 0       | 車両  | 6     |
| 未納   | 1039947 | 総延長 | 167   |
| 本日売上 | 0       | 経費  | 0     |
| 今月売上 | 82843   | 経費  | 22340 |
| 今期売上 | 82843   | 経費  | 22340 |
|      |         | 収支  | 60503 |
|      |         | 収支  | 60503 |

▲レポート1に返済日などは表示される。忘れないようにチェック。

## 7 ケース 鉄道部品の経費が日によって大きく変わる!!

これは絶対に悩む問題だ。例えば1日の鉄道部門の平均的な経費が1000くらいだとすると、突然3000くらいかかる日が出てくることがある。とくに何を建てたわけでもないのにね。で、その経費が高くなる理由は、実は資材のせいなのだ。どのマップに

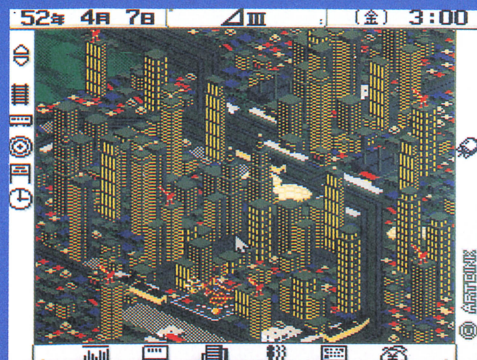
も外部とつながる線路から資材が運ばれてくるよね。なんとこれ、タダではない!! 1セット(2つ)につき500円も取られるのだ。そのせいで資材が降ろされた日は、経費が高くなるわけだ。ちなみに、逆に資材を外に運びだせばお金になるぞ。

REPORT 1

|      |        |     |       |
|------|--------|-----|-------|
| 資金   | 721006 | 駅   | 6     |
| 負債   | 0      | 車両  | 5     |
| 未納   | 0      | 総延長 | 320   |
| 本日売上 | 883    | 経費  | 2013  |
| 今月売上 | 3718   | 経費  | 7112  |
| 今期売上 | 3718   | 経費  | 7112  |
|      |        | 収支  | -1130 |
|      |        | 収支  | -3394 |
|      |        | 収支  | -3394 |

▲売上が低い間は、資材が低価格で買える。効率よく会社運営をしよう。

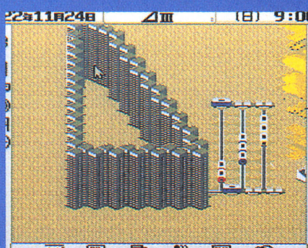
# ～そして百万ドルの夜景のために～



駆け足ではあるけれど、これでゲームの一通りの説明は終わり。ここまで書いてあったことを参考にゲームを進めれば、君にも美しい夜景の街一百万ドルの夜景の街をその手で作り出すことができるはずだ。

もちろんそれが目的ではない。君の好きな、君が住みたい街をテレビの中に作り出すことができたなら、それが君の百万ドルの街だ。

AIII. これはゲームではなく、ツール(道具)なのだ。好きなように使い、君の色に、染めていこう。







# [TAKE THE "A" TRAIN III]



## デザイナーが語る、A III の創造的世界。

### DESIGNER'S MEMO

はじめに鉄道模型の楽しみをゲームに出来ないかと思い、作り始めたのが『A列車で行こう』シリーズでした。

3作目の作品になる『A. III.』では、自由度を高めることで「鉄道を敷く」楽しみ以外に、「会社経営」の要素が加わりました。さらに、日数の制限をなくすことで街の変化を長い期間で追いかけることができます。この変更で「都市を開発」するための計画性も要求されることになりました。

いろいろなことがある『A. III.』ですが、本来の目的である「鉄道建設の魅力」を楽しんでください。そして、多くの人にプレーしてほしいと思っています。

(株)アートディンク代表取締役社長

永後 達郎



# NINZIN CLUB



## ニンジン倶楽部



「世界的には3-5-2だよな」「いや、これからはディフェンス重視の4-4-3さ」「ぼ、ぼくは、やはり伝統的な5-7-5がいいと、お、思うな…」「おいおい、俳句の話じゃねえよ！」

## 憩のコピー館

これでキミもコピーライターら!!



### ●広島県/CAR-II

「ああ〜日本のどこかに〜、パレードン待ってる人がいる〜」「名古屋グランパスエイトのストライカーはすごい人気だな。秋田のナマハゲも応援してるらしいぞ。」「泣く子はリネカー、悪い子はリネカー」って……」「父ちゃん、お願いだから、人さまに笑われるようなこと言わないでくれよ〜」

### ●大阪府/たっさん

短気です(ザンギエフ)

「おや、お隣の奥さん、サッカーの応援ですかい? フェースペインティングして」「まあ失礼ね! 汗でアイシャドウが流れたのよ! スクリューパイルくらわしますわよ、くぬやろ」

### ●広島県/ぴゅうまくん

元気よくlaugh(天地を喰らう)

「なんだあ、こりや……スイカを割ったら中あぐしよじやねえか」「母ちゃんたら、福田のファンだからって八百屋で買ったスイカをドリブルしながら帰ってきたんだよ〜」

### ●大阪府/たっさん

新しいフレイなのだ——byまきせ

「父ちゃんも昔はフォワード持ってたんだがなあ、日産の……。おまえをよく乗せて遊園地へ連れてったろ」「おいおい、あれはクルマの4(フォー)ドアだろ!」

### ●滋賀県/HERO-Ya

首都ついに奪取!

「父ちゃん、おいらハットトリックやったよ!」「お、てえしたもんじゃねえか」「ほら、これ見て、算数のテスト……」「(ポカッ) この、おたんこ!」

### ●愛知県/星野

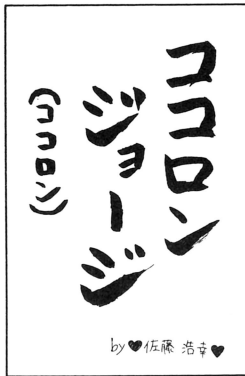
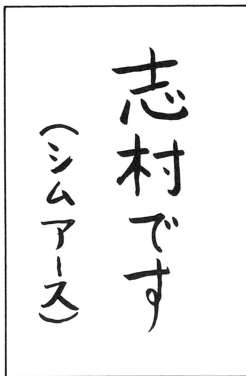
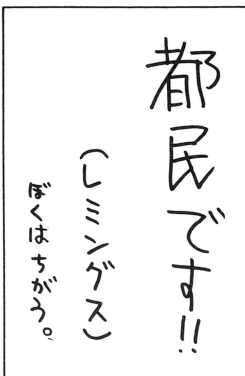
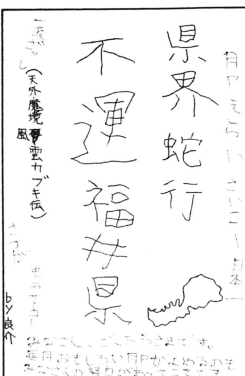
団長デビュー(誕生デビュー)

「キン坊、さっさとしたくしろよ」「やだよ〜、父ちゃんたらサッカーに連れてくっていった、まちがえてショッカーの本部に行っちゃうんだもの〜」

### ●茨城県/六助

サルとチュ〜

「リベロってなあ重要なもんだな。やっぱ欠かせねえやな、玄関には……」「父ちゃん、そりゃクツをはくときに使うものだろ! しかも、それはクツペラっていうの。クツペロじゃねえよ〜!」……今月はJリーグ爆笑編でございます。



▲北海道/良介 「県界」って 県境のこと? ふ〜ん。 ▲石川県/島津貴久 トミズ (トミーズ) も都民じゃない。 ちゃんゲンちゃんてゲームが…。 まんが誌? ありやコロコロね。 石井 私はいぬどしだ……。 ▲岐阜県/松田善行 善、カト ▲奈良県/佐藤浩幸 小学館の ▲神奈川県/カールスモンキー



# と き よ ど も TOKYO DÔMO

て買うか? 「作戦その1、領収書を貰う」。これははけこう効くぞ。お店の人も資料で貰うんだなと思ってくれるしね。ただし、ある程度社会人っぽくないと通用しないけどね。作戦その2、プレゼント用の包装をしてもらう。これはみんなけっこ

**あ**のね、セーラームーンPCに移植されるから、もうセーラー〇ーンって書かなくてもいいんだよ!!

(京都府/セーラーボーナス)

そうか、これからは誰にもはばかりことなく、「美奈子ちゃ〜ん!!」とか「やっぱヴィーナスが一番だね」などを書いていいんだな。さらにさらに、「ヴィーナスの〇は××で、おまけに〇〇××だ!」なんて書いていいんだな! やったぜ!! (※編集部注、一部不適切な表現があったため、伏せ字にしました)

**私**の通っている農業学校に新しい校則ができました。それは「実習中に育てたメロンをかってに食べたものは退学処分とする」という情けないものです。(愛知県/葉月)

信じられない話  
かも知れない

が、ウチの近くにある中学は登校中にヘルメットの着用が校則で義務づけられていた。それだけならまだいいが、なんと私生活でも外に出るときはヘルメット着用しろだって、おかげでその中学の近くのゲーセンに行くと、メット被った異様な一団がいて嫌だったなあ。

**体**にしみついたホモッ気を抜きたいんです。相京さん、どうしたらいいか教えてください!! (兵庫県/名無しのぞんR)

え〜、相京は今モロッコに出かけているのでお答えできません。あしからず。

**お**店で「卒業ください」って言うのがはずかしいです。なにかいい方法ないでしょうか? (三重県/ラヴ持田真樹)

そうだよな、確かに貰うのが恥ずかしいゲームってあるよね。そんなゲームはどうやっ

うやるでしょ? 僕もよくやったな。あんまり露骨にやるとバレちゃうけど。「作戦その3、いかにも真面目そうなゲームと一緒に買う」。エロ本買うとき上にはほかの本をかぶせて買うのと要領は同じ。「作戦その4、友達に頼む」。いい作戦だけど、その友達に言いふらされると最悪だ。こんなとこかな? 君にあった作戦で、なんとか手に入れてね。

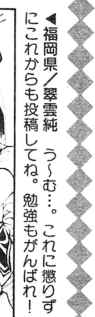
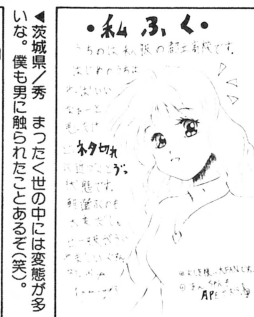
**保**険に入ってから時速100km以上で走っている車のナンバープレートにさわるとお金がもらえるというウワサを聞きました。本当ですか? (茨城県/黒ひよっこ)

本当です。とくにベンツなどの高級車に触るといっぱい貰えるようです。ちなみに触るのは後ろではなく、前のナンバープレートです。みんなもぜひチャレンジしてみよう!! レッツ当り屋ライフ!! …絶対やるなよ。



## 女子校レポート

## 秘密の花園だより♥ずしゃる





# プロデーマー列伝

「ゲーセンで脱衣マージャンをやっている人の後ろを何度も往復してちよろちよろのぞくアホなH。みっともないからやめろよな」  
(三重県/劉備玄徳)

『ニンジン倶楽部に載ったのはいいが、見せる友達がない悲しい僕』  
(山口県/透明人間)

『学校の砂場で、警察手帳を拾った』  
(福島県/桜桃太郎)

『カブキ伝の一番の売りが牧瀬里穂だったらいやだなと思う』  
(東京都/アガコ)

『近所のデパートに井上麻美のニセモノが来ていた…』  
(東京都/アガコ)

『近頃、セーブデータを飛ばしてしまう夢をよく見る』  
(北海道/ドンコズモ)

『友人Sは、カップルを見ると指をくわえるクセがある』  
(埼玉県/ラヴ西田ひかる)

『ニンジン倶楽部なんてつまらないといっている友人Kだが、「女子校レポート 秘密の花園」だけはしっかり読んでいる』  
(兵庫県/名無しのゴン)

『ジャイアント馬場に、ムーンサルトプレスをくらう夢を見た』  
(広島県/タカユカメクサイX)

『ゲームなんて嫌いだ! とよく口走っている友人Tだが、セーラームーンの発売決定を知ったら速攻でDUOを買っていた』  
(広島県/CAR-II)

『ギャルゲーの次は、マッチョモ/…もう後がないぞ…』  
(福島県/桜桃太郎)

## おさまつくんコーナー

●僕の弟は、〇歳を零歳だと思っている。  
(東京都/アガコ)

●スーパーCD-ROMと白エンジンの組み合わせは、どこかロボコップに似ていると思う。  
(山口県/透明人間)

●セーラームーン、ムーンライトレディネタは載りやすい。(神奈川県/MKGK)  
♪うっ、それは…。

●ラングリッサーの主人公の顔は、どうしても「聖闘士〇矢」にしか見えない。  
(岩手県/ペガサス)

●6月号、ストIIの付録で「バルログ」が「バフロフ」になっていたぞ!  
(大分県/嶺慎一郎)

●今度の水戸黄門は、水戸黄門に似ていない…。  
(千葉県/大出和彦)

## 遥かなる広辞苑

円の下の力持ち

【解釈】円高なので大変な人もいるだろうな。  
(茨城県/黒ひよっこ)

4時塾子

【解釈】最近の小学生は大変だ。  
(奈良県/さとうどん)

異人電人

【解釈】電人は日本人ではない。  
(奈良県/さとうどん)

空の胃をかりる胃腸薬

【意味】よく効くこと  
(福島県/桜桃太郎)



### 悲劇 カンゲキ!

●生卵を割ったら育ちかけだった。  
(神奈川県/ほんだららった)

### 悲劇 サイコー!

●無事進級できた。…と思ったら夢だった。  
(東京都/アガコ)

●駅前でマインドコントロールされそうになった。  
(神奈川県/真池寂騒)

●弟におたく野郎といわれた。  
(山口県/透明人間)

●父が、ゲーセンで脱衣マージャンをしていた。しかも弱かった…。

(鹿児島県/でこりん)

●『かけ』の検査ごっこしていたら、骨にひびがはいった。(茨城県/黒ひよっこ)

## 相談人生

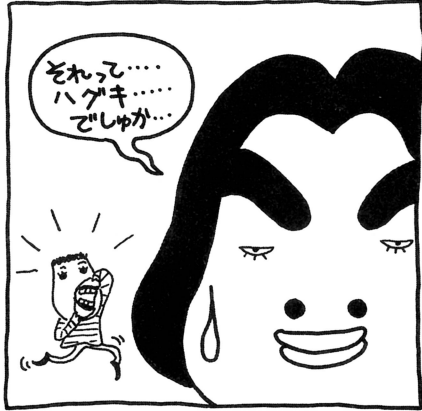
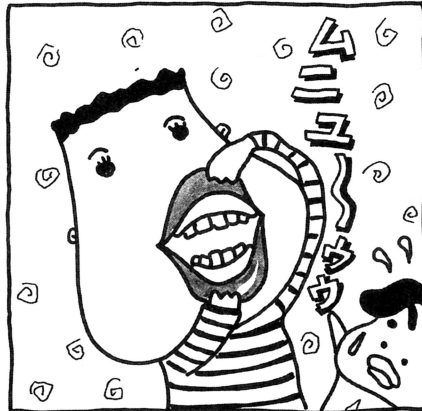
### 第13回のお答え

『変わりものならまだいいじゃないですか。ちゃんと人間として扱ってくれるんだから』  
(神奈川県/ヨッキン大発生)

『変わりものって進化し続ける人。周りの人達とは一味も二味も違う人。10年後にはそんなこという人はいないわよ。頑張て』  
(栃木県/かこちゃん)

というところでこのコーナーは終了です。ありがとう。

最終回





# 愛のデュエット まんがでWINK

おーみんな、最近スケベなマンガが多いぞう。あんまりスケベなやつはさすがに載せられないで、ちょい自主規制してね。18禁マークつけるとかさ(大ウソ)。

## まんが138号



▲波動拳/住所未定 どーでもいいけど、このマンガのタイトルはいくらなんでも...  
▲岐阜県/李モ ベラボーンなんて懐かしい。そうか中村さん、タルシムになつてたのか。

## まんが140号



▲山形県/カブキ団十郎 どちらかたつて、いしよりあつるのほづが気になるよな。

## まんが140号



▲愛知県/たすく さすがカブキ。なにやつてもゆるされるつて感じだね。許されないか...

## まんが141号



▲香川県/スー 姫ちゃんのリボンでカトリヌになつたギリアン。やるこもちろんアレかア!?

## まんが141号



▲香川県/スー ギリアンつて洗いわりにはギャグメーカー。ゲーム中でもスツコケ多いしね。

## 愛のデュエット次号のお題

### まんが145号



▲愛知県/さくらん こととはヘルファストはヘルマフツか?

### まんが146号



▲神奈川県/篠原仁 たしかにちよつと恐ろしい部屋ではある。

### まんが147号



▲香川県/スー 哀れ極楽。こんな装備で火の勇者を名乗るのか?

### まんが148号



▲広島県/ロボケン い、嫌すぎるな。コレ。思わず載せちゃったけど...



# 第4回次号より開催!

レディー、アンド、ジェントルマン、おとっちゃん、おかっちゃん…  
なんてどっかで聞いたようなギャグはいいとして、大変お待たせしました。いよいよ第4回ニンジングランプリ(来月号(8月号)よりスタートします!! 拍手…パチパチ。えっ!? それになって? 簡単に言うと、当倶楽部で採用されたハガキに各コーナー別に決められたポイントをつけ、最終的にもっとも高ポイントを獲得した人が優勝、豪華な賞品を獲得できるという企画なのだ。グランプリ期間は8月号から来年1月号までの6か月間。豪華な賞品は来月発表。上位5名くらいを予定している。

さあ、ニンジン倶楽部投稿者のみんな、いよいよ実力が試される時がきたぞ! 遠慮なんかしないで、バンバン投稿しよう。普段豪華な粗品が…と言っている君もね!



▲必死で下準備を行う担当者。単に寝ているようにも見えろ。

## 応募のきまり

ここで応募、というか投稿のきまりを念のため説明します。もうみなさん分かっていると思いますが、ハガキには必ず住所、氏名、年齢、電話番号を書いてください。とうぜんハガキの表には、各コーナー名をきちんと記入して下さい。ネタはハガキ一枚に何個でも書いてOK! また、封書で中に何枚もハガキ(または同サイズの紙)を入れて送るときは、必ず各ハガキごとに住所などを書いてね。基本的にハガキ1つにつき1コーナーだと整理が楽でありありがたいけど、いくつかのコーナーが書いてあってもOK。ただし、遊楽画廊とは一緒にしないでね。とくに秘密の花園、イラスト喫茶ピーコックの投稿者の人は気をつけて。また、イラストなどは必ず黒インクで描こう。鉛筆では印刷できないのでボツになるぞ。カラーもだめね。それとグランプリ中は通常の豪華な粗品の発送はありません。グランプリ終了時に参加者全員にお送りします。ってなことで、大体分かったかあ? よしみんな、筆をみがいて待ってろよ!!

## エントリーコーナー

### ■憩のコピー館 POINT+1

ゲームに関係ある面白おかしいコピーを送ってね。多少強引なネタでもいいぞ。おっと歌ネタも採用率が高いらしいぞ(?)。イラストつきも大歓迎だ。

### ■東京ドーモ POINT+2

人生の悩みからドーでもいいことまで、どんな内容のハガキでも、編集者がやさしく答える(大ウソ)コーナーなのだ。ここは一応文字オンリーです。

### ■女の子天国 秘密の花園 POINT+1

タブタイトルが女子校レポートから女の子天国に変わりました。女子校に行っている娘だけではなく、OLの方から小学生のキミまで、ドンドン送ってね。男はダメだぞ。

### ■最上悲劇 POINT+1

君に起こった悲劇を紹介するコーナーだ。怒りのぶつけようのない悲劇を送ってね。ちなみに「カンゲキ」と「サイコー」にポイントの差はありません。

### ■おさまつくん POINT+1

ゲームを遊んでいて気づいた変な点やおかしなこと、果ては月Pの誤字脱字まで、間違っていたことを見つけたらここに投稿しよう。編集者のしどろもどろな言い訳が聞けるぞ。

### ■遙かなる広辞苑 POINT+2

今までは6つ程度載せていましたが、次号からは月1〜2本とハガキを厳選、より高密度な内容で送るぞ。ポイントもアップ!!

### ■ゲーム年代記 POINT+1

君の好きな隠れ名作を世間に知らしめよう。一応機種はPCエンジンのみってことで。力作を待ってるぞ!!

### ■愛のデュエットマンガでWINK POINT+1

これまでどおり面白いマンガを送ってね。ちなみに頭編は最初に載ったときのみポイント。次号で流用されたときはノーポイントだ。

### ■イラスト喫茶ピーコック POINT+1

毎月決められたテーマに沿って素敵なイラストを送ってね。ちなみにこのコーナー内の「COCK」とポイントは、別集計になるよ。

### ■怪力美術館 POINT+1

今まで以上に破天荒でパワーあふれるハガキを待っているぜ!! もちろんちょっとオゲレツなもの大歓迎!! ドンと来い!!

## 新コーナー!!

### ■ストII屋根の下に POINT+1

こまった状況を見事に解決する、君の人生の必殺技を募集するぞ!! 例「必殺、2冊重ね!!」エッチな本を買おうとしたとき店員が美人のお姉さんのときに使う。…ってな感じで苦境を脱する技を募集だ。イラストもOK!

### ■究極の対決! POINT+1

こちらで出題する対決に、決着をつけてもらおうがこのコーナーだ。とりあえず8、9月号の対決のテーマは「Jリーグ対野球」。どちらかの応援にまわって、相手の攻撃、こちらの応援をしよう。イラストもOK。

### ■街の遊撃写 POINT+3

街で見た面白おかしい写真をバシバシ送ってくれ!! 過去何度も失敗(笑)しているこの手の企画だが、今度こそ成功させよう!! ってなわけで、変なものならなんでもいいぜ、写真大募集!! ポイントは一番高いぞ!!

# みんなどしどし送ってね!!





## カフェロワイヤル賞

▲宮崎県/権和さん ごぶさた! 権和さんの絵って迫力あっていいよね。3COCK



▲今日の制服デザイン、MS 紗亜雅さん



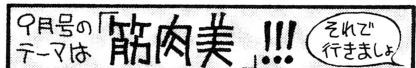
▲宮城県/出花メカ好きさん 緻密でステキな絵です。1COCK



▲福島県/安積ともろうさん 龍虎の拳とは意外でした。1COCK



▲静岡県/やぶのあわづさん ストーリー性がブーす! 1COCK



▲新潟県/越後屋都さん なん 色さつばくってよいっす。1COCK



▲福岡県/MOMÔさん あのブルルン! がいいよね。1COCK



▲大阪府/マルチリンクさん カチョーセンって感じ! 1COCK

# ピー コック PEACOCK



▶見田画伯 イラスト係で当店の常連さん。カルトな人気をほこるマンガ家。



▶マスター増田 コメント係で当店の店長。投稿イラストをながめるのが大好き。

いらっしやいませ〜! ピーコックへようこそ! 当店では毎月採用者の中から上位9名に、得点(COCK)をさしあげ、その合計が10COCKで見田画伯より、世界で一枚のオリジナルサイン色紙をプレゼントするシステムとなっております。みなさん色紙めざしてがんばって下さい!



## カフェカプチーノ賞

▲神奈川県/ズームイン杉田さん ダッシュは20MHzカードだから安心。3COCK



▲福岡県/さきひろさん それぞれの表情がいいね。



▲神奈川県/姫陽龍さんにぎやかで、いい感じです。



▲福岡県/文月ほるべー又さん かわいい春麗っす。



▲福岡県/あいらんどさん これまたかわいい春麗っす。



## ロイヤルミルクティー賞

▲大阪府/兎野ぐりこさん みよーにHなトーンワークがお気に入りです。3COCK

## ラクガキギャラリー



## マンガ家見田のQ&A

Qマンガの他に最近どんな仕事をしましたか? A最近では7月上旬に発売されるドラゴンハーフのCDのジャケットなどを描いてます。CDの出来はものすごく良い!! ので皆さん是非聞いて下さい!! 絶対笑えます!!



うおりやー大橋館長の  
かいりき  
びじゅつかん

「あれをアシスタントに採用したものやらワガハイ迷っちゃうわーい!!」

あゝ悩む……美人度で選ぶか巨乳度で選ぶかデザインのココロさな性格もあるしな……

キミはどれが  
いいと思う？

ハイヒールでゲシゲシやってくだされー♡

だれをアシスタントに

おっとこちらは  
グツと農耕民族  
的体型!! 性格  
よさそうじゃの。  
安産型の腰つき  
がバワフルだ!!

ウヒヨヒヨ 現代的な  
ハイグレ娘じゃの〜。  
乳もでかいし、こり  
ええのう。ぐふふふ

神奈川県／くら  
と…描くのラクそ  
いいな。(大橋談)

ばんざーい  
ばんざーい  
DUO-R型  
新キヤラ大募集  
こんなにハガキが  
うれしーい！

今月は新キヤラのハガキしか掲載しなかつたけど、その他のヤツもちゃんとつといて、いずれ紹介するから許してね。

▲愛知県／HAT将軍…ヘル  
メットがDUO-Rなワケね。  
なるほど…だが、男はやダ!!

よあ  
んて  
♥先

〒101-01 東京都千代田区  
一ツ橋2の3の1  
小学館 月刊PCエンジン  
ニンジン倶楽部⑦  
○○○コーナー

A black and white illustration of a young girl with a checkered hat and a long coat. She is standing and looking towards the viewer. The illustration is positioned to the right of the text '区' and 'シ' in the second column.

## 5月号ビッグプレゼント当選者発表

- |                                                                                                      |                                                                                                                      |                                                                                                     |                                                                                                                                         |                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                               |                                                                                                   |                                                                                     |                                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>①ウイングス・オブ・サンダー (5名)</p> <p>宮城県 伊藤 篤<br/>栃木県 木村彰宏<br/>東京都 高江喜仁<br/>長野県 阿部貴之<br/>熊本県 加藤大樹</p>       | <p>愛媛県 石丸光洋</p> <p>④佐賀県3～セイバ<br/>ーエンジェル (5名)</p> <p>北海道 青 幸一<br/>愛知県 嶋石陽介<br/>京都府 ★田幸次<br/>山口県 坂田博志<br/>長崎県 下田成郷</p> | <p>滋賀県 小川永文<br/>大阪府 竹田元久</p> <p>⑦サッカーゴールゲ<br/>ーム (3名)</p> <p>北海道 中 弘孝<br/>徳島県 岡部涼介<br/>福岡県 柴田英明</p> | <p>⑩ヒューマンスポー<br/>ツフェスティバル<br/>(3名)</p> <p>神奈川県 浜中玲子<br/>岐阜県 小森浩治<br/>石川県 牧野徳宣</p>                                                       | <p>⑬Jリーグマグカッ<br/>プ (6名)</p> <p>北海道 中山武紀<br/>群馬県 木暮孝英<br/>埼玉県 森 晋士<br/>神奈川県 飯塚浩史<br/>新潟県 長尾 章<br/>福岡県 中村康彦</p> | <p>⑯Jリーグハンカチ<br/>20名</p> <p>北海道 高取裕次<br/>岩手県 杉村正和<br/>渡邊一光<br/>宮城県 井井圭介<br/>福島県 斉藤明彦<br/>埼玉県 村澤裕子<br/>千葉県 金板直樹<br/>新潟県 高瀬道夫<br/>神奈川県 小林宏紀<br/>福井県 多田すむ<br/>愛知県 尾崎里美<br/>三重県 藤森綾子<br/>京都府 桃本雅治<br/>大阪府 山崎雅章<br/>兵庫県 西口元氣<br/>和歌山県 横田一也<br/>岡山県 三迫隆宏<br/>佐賀県 高野弥生<br/>熊本県 村上博法<br/>鹿児島県 松原哲二</p> | <p>⑰AMステレオ対応<br/>CDラジカセ (1名)</p> <p>沖縄県 山城保則</p> <p>⑱ぼっぴるメイル<br/>ポストカード 2枚組<br/>(5名)</p> <p>宮城県 梅森伸也<br/>東京都 山口悠里<br/>神奈川県 片野 勝<br/>大阪府 遠藤正樹<br/>広島県 池袋秀一</p> | <p>⑲FMMW大田厚<br/>いぐるみ (5名)</p> <p>埼玉県 桜井大輔<br/>富山県 山下敬雄<br/>大阪府 山條 健<br/>香川県 大林和史<br/>宮崎県 瀬戸口照</p> | <p>⑳イースキーホルダ<br/>ー (4名)</p> <p>富山県 窪田剛志<br/>岐阜県 横山太一郎<br/>広島県 原田浩介<br/>福岡県 福村信一</p> | <p>㉑福岡系タちゃんサ<br/>イン入りダイアリー<br/>(4名)</p> <p>秋田県 伊藤清彦<br/>神奈川県 小倉謙治<br/>岐阜県 山田安昭<br/>大分県 明里慎治</p> |
| <p>②CDバトル～光の<br/>勇者たち～ (5名)</p> <p>福島県 武田哲也<br/>群馬県 新井正明<br/>千葉県 山本 豊<br/>兵庫県 山口 寛史<br/>高知県 谷 秋夫</p> | <p>⑤Jリーグスタジア<br/>ムTシャツ (5名)</p> <p>茨城県 水田俊平<br/>東京都 永山太朗<br/>神奈川県 鹿島 直<br/>愛知県 加嶋栄次<br/>山口県 益金 誠</p>                 | <p>⑧熱血高校ドッジボ<br/>ール部CDサッカー<br/>編 (3名)</p> <p>埼玉県 千葉公一郎<br/>千葉県 宮原弥弥<br/>広島県 小林隆彦</p>                | <p>⑪Jリーグトートバ<br/>ッグ (8名)</p> <p>秋田県 近藤 勝<br/>埼玉県 鈴木 聡<br/>大阪府 本田明子<br/>兵庫県 岡崎吉伸<br/>千葉県 足立真介<br/>奈良県 平島秀昭<br/>山口県 金藤智子<br/>沖縄県 岩根朋宏</p> | <p>⑬ブーマサッカーボ<br/>ール (4名)</p> <p>山梨県 かねたけい<br/>長野県 松田正敬<br/>静岡県 津田 祐<br/>愛媛県 河村直也</p>                          | <p>⑱スーパーサッカー<br/>ゲーム (3名)</p> <p>秋田県 近藤良一<br/>愛知県 山森竜滋<br/>兵庫県 原口 悟</p>                                                                                                                                                                                                                        | <p>⑲Jリーグティバッ<br/>ク (2名)</p> <p>東京都 西畑 光<br/>長崎県 橋 寿男</p>                                                                                                      |                                                                                                   |                                                                                     |                                                                                                 |
| <p>③シャロックホーム<br/>ズの探偵団II (5名)</p> <p>山梨県 小泉大門<br/>福井県 中村友成<br/>静岡県 三澤正敏<br/>大阪府 善達俊一郎</p>            | <p>⑥Jリーグスポー<br/>ツバッグ (5名)</p> <p>山形県 阿部国広<br/>東京都 中野 務<br/>静岡県 池田朋生</p>                                              | <p>⑨ワールドカップ<br/>(3名)</p> <p>青森県 宇野琢磨<br/>埼玉県 割田英介<br/>広島県 村上正記</p>                                  |                                                                                                                                         |                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                               |                                                                                                   |                                                                                     |                                                                                                 |



兄貴たちの戦い。。。  
それは、いかなる時でも  
着替えから始まる。。。。

構成・作画  
多田いま  
写真/小野 毅

激勝!! 電腦格闘野郎

# ストロ兄貴

JR王子駅前...



アミューズメントZYX



今、また何かが起ころうとしている...



今回は一般ピーポーに  
オレらの力を見せて  
やろうぜ!!  
兄貴! 中ブラ!



※ピーポー=People: 人々のこと

まあ 一般ピーポーなんざ  
オレさま一人で充分だけど  
バカモノをつれてったほーが  
もり あがるし



キサマこそバカモノじゃ!!

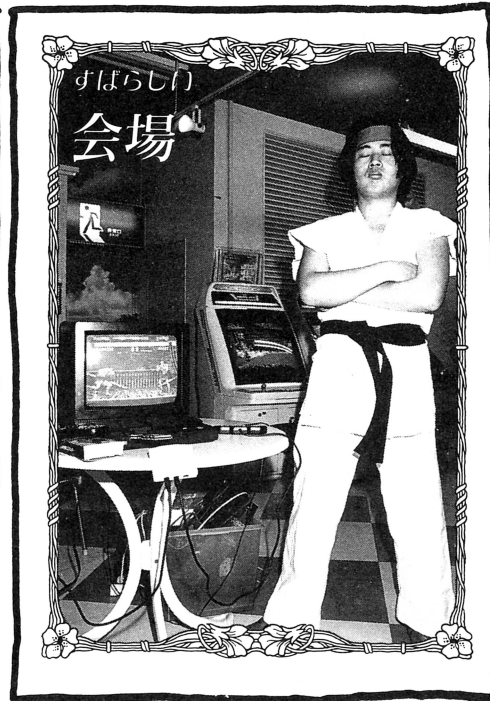
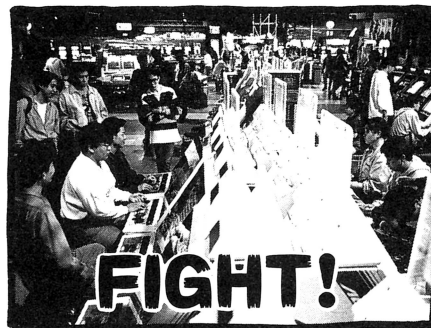




▲気さくな店長・松岡さん



なぜ「ひ」でわかるんだよおおおお



協力してくれたみんな、ありがとう!!

兄弟たちがお邪魔したゲームセンターは、東京都・北区の王子にある、『アミューズメントZYX(ジークス)』さん。JR京浜東北線王子駅の駅前という立地条件の良さと、首都圏有数の広大なフロア面積が自慢だ。有名な飛鳥山公園も近くにあるので、都内近郊のキミはぜひ遊びに行ってみよう。電話(03)6391-7000





「信じらんないッスよ。20秒で負けですかあ?」(兄貴談)

▲満27歳。



「オレにはあれほどデカイ口たたいてたのに」(中ブラ談)







▲ホントにこーいう性格。この人。



# 兄貴に挑戦!! 幕張大会

'93東京おもちゃショー・PCエンジンブースで、キミも兄貴と握手だ!!!

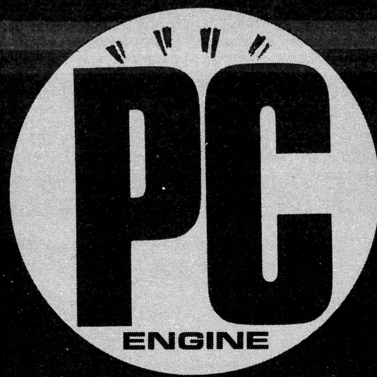
6月5日、6日に一般公開される、千葉県・幕張メッセの「東京おもちゃショー」PCエンジンブースで、兄貴と戦えるチャンスがあるぞ。腕に自信のあるゲーマー諸君、兄貴と熱いひとときをすごしてみないか? 特賞以下、豪華賞品を用意して、兄貴はキミを待っている!



## ★参加方法★

会場：千葉県千葉市・幕張メッセ  
'93東京おもちゃショー・PCエンジンブース特設ステージ上  
日時：平成5年6月5日午後3時30分  
平成5年6月6日午後1時  
参加方法：スタートの2時間前から、PCエンジンブース内「月刊PCエンジン」コーナーの前で配布する整理券をもらえばOK。希望者が多数の場合、予選を行うことがあります。  
賞品：PCエンジンDUO-R、アベニューパッド6ほか、豪華賞品がいっぱい!

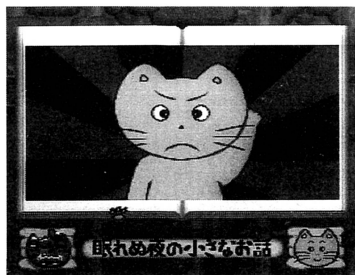




# MEDIA PRESS



## 「眠れぬ夜の小さなお話」 発売記念に時計プレゼント



▲NECホームエレクトロニクスから7月に発売予定。

サザンオールスターズの原由子が初めて手掛けたマルチメディアCD-ROMソフト「眠れぬ夜の小さなお話」が発売されるよ。

原作は原由子さんの同名の童話で、テレビアニメ、小説などで大人気。今回のソフトでは音楽、ナレーションも原さんが担当し、スーパーバイザーとして広井王子氏を迎えて、夢いっぱいのソフトに仕上げているんだ。

今回は、このソフトの発売を記念して、サザンオールスターズの特製リストウオッチを200名にプレゼント。応募方法は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業（学校名）とソフトの感想、下の問題の答えを書いて、下のあて先まで送って下さい。

問題は、ソフトを進めないといけないから、ソフトをプレイして、どんな応募しよう。

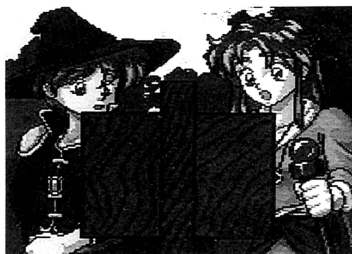
問題 ソフトの中で、島のケーキ屋さんでネコクンが買ったケーキの名前は何かといたてでしょうか？

あて先 〒150 東京都渋谷区 3-25-10 T&Tビル

株アミューズ マルチメディア事業部「眠れぬ夜の小さなお話」係  
※当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

▲サザンオールスターズのツアーにちなんで、時計の針がバットとボールをかたどっている。

## 「マジクール」をプレイして 天外魔境（非売品）をもらおう！



▲ゲーム画面は、開発中のものです。

期待の新作「マジクール」が、発売記念のキャンペーンを実施する。

ゲームの最大の特徴である魔法探しで、全64個の魔法を全て探し出してください。全ての魔法を見つけてゲームをクリアすると、パスワードが表示されるので、そのパスワードをゲームの中に入っている取扱説明書にある応募のページに住所、氏名、年齢、職業（学校名）、電話番号、ゲームの感想などを明記して、切手380円分を同封して、応募して下さい。

抽選で「天外魔境～ZIRIA（2Mバージョン）」ソフトを200名にプレゼントだ。締切は発売日から1カ月後の消印まで有効。

「天外魔境～ZIRIA（2Mバージョン）」は非売品だから、もう手に入らないかもしれないぞ。

## 天外魔境の実写ビデオが 月P読者100名に当たる



▲レッドカンパニーの面々が画面映しと大暴れ。天外ファンはぜひ欲しいビデオだね。

7月10日発売予定の「天外魔境 風雲カブキ伝」の実写ビデオプレゼントのお知らせだ。ハドソンがなんと1億円の巨費を投じて制作

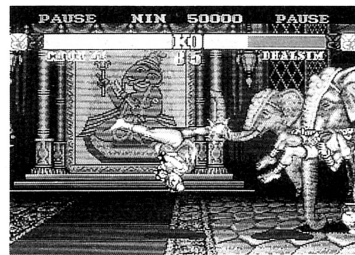
した「電々の伝 電脳電劇カブキ伝」がそれ。レッドカンパニーの天外制作スタッフや悪役商會が出演する、前代未聞の50分の非売品ビデオなのだ。広井王子氏や青木コブ太氏まで出演している。この豪華なビデオを100名の読者にプレゼントするぞ。

宛先 〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1

小学館 月刊PCエンジン

電々の伝ビデオプレゼント係  
締切 6月29日・当日消印有効  
発表は発送をもって替えさせていただきます。

## ストII'発売記念の キャンペーンを実施



▲大人気ソフトが6月12日に定価9800円で発売！

ゲームセンターでも大人気で、対戦格闘ゲームブームを起こした「ストリートファイターII ダッシュ」のPCエンジン版が、6月12日にいよいよ発売される。その発売を記念して「春麗FAN BOOK」がもらえるキャンペーンがあるぞ。

ストリートファイターIIダッシュのキャラの中でも、特に人気の高い春麗。そのファンのための新しい本をPCエンジン版「ストリートファイターIIダッシュ」の初回出荷分を買った人を対象にプレゼントするぞ。本の内容は、春麗のミニマンガ、山下章氏監修による春麗を使った攻略法やコラムなどバラエティーに富んだ構成だ。

応募の方法は、初回出荷分のPCエンジン版「ストリートファイターIIダッシュ」に付いている応募券に郵送料320円を同封して送ってください。応募の締め切りは、8月31日の当日消印まで有効です。

くわしい問い合わせは「ストリートファイターIIダッシュキャンペーン事務局」まで。  
(TEL 03-3485-0047)





# NEWS

## ヒューマンクリエイティブ スクール入学式



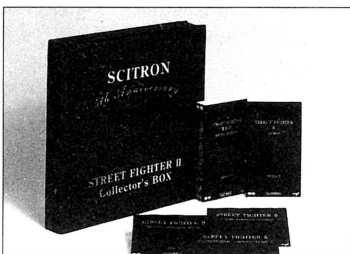
▲吉祥寺のホテルで行なわれた入学式。

ゲームのプログラムから企画、グラフィックなど、トータルにゲーム作りを教えていくゲーム専門学校である「ヒューマンクリエイティブ

スクール」の入学式が、4月に吉祥寺のホテルで行なわれた。各界の注目を集める同校の入学式に数多くの関係者が駆けつける盛況ぶり。

なお、来年度の入学願書の受付は、9月頃から開始される予定だよ。

# VIDEO & CD



▲今回発売されるBOXはすべて限定品

1988年6月21日に第一弾アルバム「ニンジャウォーリアーズ」が発売されて以来、CD、V、LD E O合わせて150以上のタイトルを発表し続けてきたサイトロンレーベルが、5周年記念として、今回限りの限定品のスペシャルBOXの発売を決定。

発売されるのは、ビデオ、LDが「ストリートファイターII コレクターズBOX」、NE O G E O コレクターズBOX」、CDが「G.S.M. 1500 コレクターズBOX」。ビデオが各限定5000セット、LD、CDが各限定1000セットです。

現在、予約受け付け中で、予約締め切りは7月4日です。さらにダブル特典として、全作品にシリアルナンバーが入り、後日抽選の上、豪華なプレゼントが当たるのだ。

ゲームミュージックファンはこのチャンスを逃がすなよ！

# GOODS

## リコーXR-8

リコー●24800円(ボディのみ) ●TEL 03-3543-5111

現在、静かなブームになっているマニュアル型の1眼レフカメラ。写真撮影の基本を学ぶのに最適なカメラ入門機。



## 「クラッシュダミー」

ヨネサフ●TEL 03-3861-6361

交通安全をテーマに、衝撃を受けると大破し、何度でもすぐ元通りになる「クラッシュダミー」シリーズの新作が登場したぞ。

今回発売されたのは、オフロードトラックと飛行機の2点。



## マーメイド(MARMAID)

コニカ●46000円●TEL 03-3346-8366

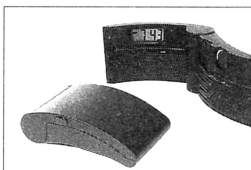


▲水中でのパノラマ撮影ができるのだ。

## caracol クロックラジオ

サブヒモロ●6000円●TEL 03-3279-2055

ボディを開くとオートでスイッチが入り、閉じるとOFFになる。タイマーはラジオとブザーのどちらかを選べるぞ。

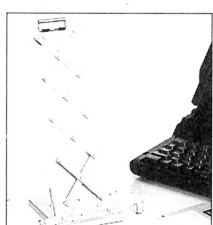


▲caracolは「かたつむり」の意。

## 折りたたみ原稿スタンド スタンバイ

プロジェクトセンター●3000円●TEL 03-3794-2931

収納すると3.5インチのフロッピーディスクケースの大きさになる原稿スタンド。B4サイズまではさめ、下部のフックを使えば本なども固定できるぞ。



地上での撮影はもちろん、防水機能により水深5mの水中撮影が可能になったコンパクトカメラ。オートフォーカス、多彩なフラッシュモードなど高機能を搭載しているから、水中撮影が楽しくなるぞ。

## ラジコン・ゴジラ

東京マレイ●49800円●TEL 03-3605-3312

次の新作も決まり、ハリウッドでも制作される予定の「ゴジラ」がRCで登場した。重さ約4.3kgとかなりの重量感だ。頭を左右揺らしながら、映画の迫力そのままに歩く姿は一見の価値あり。



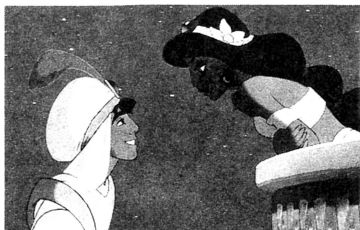
◀映画の迫力そのままの叫び声をあげることもできる。

▼専用コントローラーで「ゴジラ」を操作だ。



**「アラジン」**

▶今夏全国東宝洋画系で公開。



アメリカで興収240億円を突破し、'92年度の全米でナンバー1ヒットとなった話題のディズニーアニメが、この夏いよいよ登場だ。

ストーリーは、神秘の都アグラバを舞台に、魔法のランプを手に入れたアラジンが愛するジャスミンのために、夢あふれる大冒険をくりひろげるぞ。魔人の声をロビン・ウィリアムズが担当しているのも、話題のひとつだ。

**「キャプテンスーパーマーケット」**

死霊のはらわたやダークマンといったホラー映画で人気のサム・ライミの新作ホラーが登場。日用雑貨店員・アッシュは森の中から自覚めた邪悪な力と戦い、恋人と右手を失い、しかも時空のブラックホールに飛ばされてしまう。



▶東宝東和系で6月公開予定。

現代にもどるための方法を賢者に聞き、封印を解くための旅をはじめめるアッシュ。だが、行く手には、暗黒の軍隊をひきいた闇のアッシュが待ちうけているのだった……。

**C D & VIDEO**



**同级生**

エルフの最新作として、昨年末に発売され、大ヒットした同名ゲームのサウンド・メモリアルアルバム。ちょっとHなショートドラマ入り。●NECアベニュー／6月21日／2800円



**ナムコビデオゲームグラフィティVol.8**

2年ぶりの「グラフィティ」シリーズの新作。「DRIVER'S EYE」、「FINAL LAP3」のオリジナル音など全25曲が入ったアルバム。●ビクター音産／発売中／2800円



**Walkure Story FOR ORCHESTRA**

人気ゲームキャラ「ワルキューレ」を主人公にした2つのゲームの音楽をモチーフにし、クラシック音楽化。豪華特殊パッケージ(4600円)も同時発売。●ビクター音産／7月21日／2800円



**POP'nツインビーグラフィティ**

SFCゲーム「POP'nツインビー」のオリジナル曲19曲とゲームヒロインMADOKAの歌1曲を含むアレンジ6曲におまけ2トラックが付いた1枚。●キングレコード／6月23日／3000円



**イース天空の神殿 III J.D.K. BAND編**

OVAイース天空の神殿のオリジナルサウンドトラックとして、「TOO FULL WITH LOVE」などを収録。●キングレコード／6月23日／2300円



**イース天空の神殿 IV J.D.K.オーケストラ編**

イースシリーズの最新アレンジ集。「草原」、「FEENA」などの曲をメドレーでつづる「FANTASY WORLD OF Ys」のアレンジ曲収録。●キングレコード／6月23日／2300円



**WORLD HEROES 2**

オリジナルバージョン、VOICE、S.E.を完全収録。さらにボカールアレンジバージョンや登場キャラの魅力を詰め込んだ解説書も付いた豪華盤。●ポニーキャニオン／6月18日／1500円



**FIGHTER'S HISTORY**

同名ゲームのオリジナルサウンドトラック。特典として、ゲームに登場する各キャラの操作法が一目でわかるゲームインストラクションカードが付くぞ。●ポニーキャニオン／6月18日／1500円



**ナイトストライカー コンプリートアルバム**

タイトル「ナイトストライカー」MEGA-CD移植にあわせて、「ZUNTATA」メンバー自身が納得いくまで練り込んだフルアレンジアルバムだ。●ポニーキャニオン／発売中／2500円。



**V・V**

今年行われたAOUショーに出品されたシューティングゲームの中で最も人気のあった「V・V」のオリジナルサウンドとS.E.の完全収録盤。●ポニーキャニオン／発売中／1500円



**ゲームストビデオ 餓狼伝説2**

ゲームセンターで大人気の「餓狼伝説2」の攻略ビデオだ。なお、新声社の直売なので、購入希望者は、新声社読者サービス部(03-3293-9326)まで。●新声社／発売中／6000円



**餓狼伝説2 奥義伝承編**

「月刊ゲームスト」編集部監修の攻略ビデオ。ゲームオリジナルキャスト総出演のナレーションやVS戦攻略まで収録したファン必見の完全版ビデオ。●ポニーキャニオン／6月18日／4800円



千葉・幕張メッセ日本コンベン  
ションセンター

NECブースで<sup>P</sup><sub>C</sub>エンジンの新作ソフトが多数出展されるぞ!!

ほろけもようの恋の物語。上はほろけでも。  
FROM THE TO START

トキンソハウ  
スジルフィア

インテック「アル  
ガノス」。

光栄「書き狼と白き牝鹿」元朝秘史」  
日本テレネット「サーク」。

リバーヒルソフト  
「フェイスボール」。

日本テレネット（レーザソフト）  
「コスミックファンタジー」。

姉よ……そなたに欲しいものがあるなら何なりと申すがい

アタリガ

# 月刊PCエンジンのブースもあるぞ!!

詳しい情報は89ページを見てね！

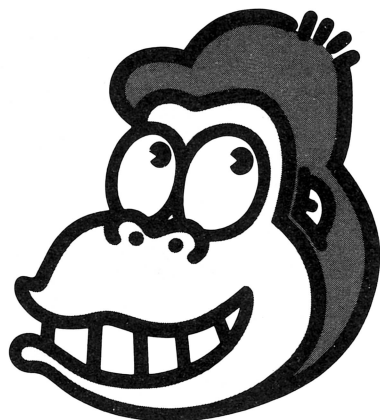
## 出展タイトルリスト

| 発売日  | タイトル名                                      | メーカー名          |
|------|--------------------------------------------|----------------|
| 5/28 | シャーロックホームズの探偵講座Ⅱ (CD)                      | ビクターエンタテインメント  |
| 6/11 | A列車で行こうⅢ (SCD)                             | アートディンク        |
| 6/12 | ストリートファイターⅡ (ダッシュ)                         | NECホームエレクトロニクス |
| 6/25 | パワーテニス                                     | ハドソン           |
| 7/10 | 天外魔境 風雲カブキ伝 (SCD)                          | アスク講談社         |
| 7/16 | 1 5 5 2 天下大乱 (SCD)                         | データウエスト        |
| 8/6  | オメガール-PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.4-(SCD) | マイクロキャビン       |
| 7/23 | ミスティック・フォーミュラ (SCD)                        | マイクロネット        |
| 7/23 | ブラックホールアサルト (SCD)                          | インテック          |
| 7/23 | GALAXYⅨ刑事GAYVAN (SCD)                      | 光栄             |
| 7/30 | 三國志Ⅲ (SCD)                                 | ハドソン           |
| 7/30 | CD電人〜ロカビリ〜天国〜 (SCD)                        | レイ・フォース        |
| 7/30 | スタートリング・オデッセイ (SCD)                        | NEOアベニュー       |
| 7/30 | 卒業〜グラデュエーション〜 (SCD)                        | ナグザット          |
| 7/下  | ウィザードリィ I・II (SCD)                         | ナグザット          |
| 7/予  | サマーカーニバル'93ネオスゲール・スペシャル (SCD)              | NECホームエレクトロニクス |
| 7/予  | 眠れぬ夜の小さなお話し (SCD)                          | インテック          |
| 8/6  | チャンピオンシップラリー (SCD)                         | シュールド・ウェーブ     |
| 9/24 | PCコロン (SCD)                                | ナグザット          |
| 8/上  | もってけたまご (SCD)                              | メサイヤ           |
| 8/上  | ラングリッシャー〜光輝の末裔〜 (SCD)                      | 日本物産           |
| 8/下  | 伊賀忍伝 凱王                                    | リバーヒルソフト       |
| 8/下  | フェイス・ボール (SCD)                             | バックインビデオ       |
| 8/下  | メタルエンジェル (SCD)                             | 光栄             |
| 8/予  | 蒼き狼と白き牝鹿〜元明秘史〜 (SCD)                       | 東宝             |
| 9/上  | ゴジラ〜爆闘烈伝〜 (SCD)                            | リバーヒルソフト       |
| 9/下  | 機動警察パトレイバー〜グリフォン篇〜 (仮・SCD)                 | アトラス           |
| 9/下  | 真・女神転生 (SCD)                               | ビクター音楽         |
| 9/下  | ルイン (SCD)                                  | ナグザット          |
| 9/予  | ダウンタウン熱血物語 (SCD)                           | ハドソン           |
| 9/予  | マイト&マジック・ブックⅢ (SCD)                        | コナミ            |
| 10/予 | 悪魔城ドラキュラX〜血の輪廻〜 (SCD)                      | インテック          |
| 11/上 | アルガノス (SCD)                                | バックインビデオ       |
| 11/予 | パラディオン (SCD)                               | バックインビデオ       |
| 12/予 | オラオラエス・おたくの聖座 IN ANOTHER WORLDS (SCD)      | NEOアベニュー       |
| 未定   | スーパーダライアスⅡ (SCD)                           | NEOアベニュー       |
| 未定   | 天地を喰らう (SCD)                               | NEOアベニュー       |
| 未定   | 麻雀オンザビーチ (SCD)                             | NEOアベニュー       |
| 未定   | モンスターメーカー (SCD)                            | NEOアベニュー       |
| 未定   | レインボーアイランド (SCD)                           | NEOアベニュー       |
| 未定   | マジクール (SCD)                                | NECホームエレクトロニクス |
| 未定   | 機装ルガ (SCD)                                 | 工画堂スタジオ        |
| 未定   | インベリアルフォース (SCD)                           | シュールド・ウェーブ     |
| 未定   | YAWARA! 2 (SCD)                            | ソフィックス         |
| 未定   | シルフィア (SCD)                                | トンキンハウス        |
| 未定   | 風の伝説ザナドゥ (SCD)                             | 日本ファルコム        |
| 未定   | 超英雄伝説〜ダイナステック・ヒーロー〜 (SCD)                  | ハドソン           |
| 未定   | ブラッド・ギア (SCD)                              | ハドソン           |
| 未定   | ユズミックファンタジー 4〜銀河少年伝説〜 (SCD)                | 日本テレネット        |
| 未定   | サークⅢ (SCD)                                 | 日本テレネット        |
| 未定   | スタープレイヤー (SCD)                             | レイ・フォース        |



ストIIに天外と  
超大作が続く!!  
のりおくれるな  
プレイヤー諸君

# MONTHLY PC ENGINE



# 愛読者 アンケート

世間じゃ景気の悪い  
話ばかり。プレゼン  
トでも当てて、君だ  
けバブリーになれ!!

## この本について

**1** 月刊PCエンジン7月号で、おもしろかったものを3つ選んでください。

- ①幽遊白書 ②セーラーMoon ③ブランドイッシュ ④エメラルドドラゴン ⑤ぼっふるメール ⑥アイレム新作RPG ⑦悪魔城ドラキュラX ⑧モンスターメーカー ⑨卒業〜Graduation〜 ⑩PCココロ ⑪機動警察パトレイバー ⑫1552天下大乱 ⑬ブラックホールアサルト ⑭ラングリッサー ⑮オルゴール ⑯マジクール ⑰スタートリング・オデッセイ ⑱シャーロックホームズの探偵講座Ⅱ ⑲新連載小説『ブラッド・シティ』 ⑳PCエンジンプラス ㉑エンジン倶楽部 ㉒ストⅡ兄貴〜激闘! 街頭野試合大作戦〜 ㉓プリンセスカフェ〜山口リエ〜 ㉔遊楽専門団 ㉕千葉麗子のゲートルで行こう! ㉖イースⅣ ㉗究極の攻略〜ストリートファイターⅡ〜 ㉘ルインパーク ㉙突撃!! バーチャル野郎 ㉚クラブ・ザナドゥ ㉛激烈技スベシャル ㉜赤バラスベシャル・CD電人 ㉝スタープレイヤー ㉞ただいま勇者募集中 ㉟三國志Ⅲ ㊱マイト&マジックⅢ ㊲機装ルーガ ㊳麻雀クリックスベシャル ㊴SWORD MASTER ㊵ダウンタウン熱血物語 ㊶ネクサザールスベシャル ㊷闇の血族 ㊸YAWARA! ㊹ ㊺スーファミ・メガドライブ情報 ㊻マンガ・事勿エンジン御殿 ㊼とじこみ付録・A列車で行こうⅢ〜百万ドルの夜景のために〜 ㊽別冊付録・ストリートファイターⅡ〜奥義の章〜 ㊾別冊付録・天外魔境 風雲カブキ伝 熱唱攻略ガイド〜花も嵐の京の巻〜

**2** あなたは、本誌7月号を買った直後に、どのページをまっ先に読みましたか? ページ数で答えてください。(目次のページは含みません)

**3** 今月号から新連載になった小説「ブラッド・シティ」についてお聞きます。

A. 内容はどうか? 答えに1つ○をつけてください。

- ①非常におもしろかった ②まあまあおもしろかった ③あまりおもしろくなかった ④つまらなかった ⑤読んでいない

B. 使っている漢字や、表現について

- ①難しい ②やや難しい ③ふつう ④やさしい ⑤とてもやさしい

C. この小説に関する、あなたの意見や希望、感想などを簡単に書いてください。

## その他について

**4** あなたは、SNKのゲームマシン「ネオ・ジオ」についてどう思いますか? 以下から最も当てはまるものを1つ選んでください。

- ①大変興味がある ②興味がある ③あまり興味がない ④良くわからない ⑤ネオ・ジオのことを知らない ⑥マシンを持っている

**5** 以下にあげた「小学館SQ文庫シリーズ」の中で、あなたが読んだことがあるものに○をつけてください (いくつでも)

- ①超時空要塞マクロスⅡシリーズ ②超時空要塞マクロス (TV版) シリーズ ③超時空要塞マクロス (劇場版) ④ジェットマン ⑤BURAIシリーズ ⑥リニュー伝説シリーズ ⑦うしおととら ⑧仮面ライダーZO ⑨覇竜の神座シリーズ ⑩スーパービクトリマン ⑪空飛ぶ! 竜峰学園

**6** PCエンジンソフトの中で、あなたがプレイして良かったと思うソフトを2つ答えてください。

**7** 発売前のPCエンジンソフトで、1番ほしいものを1つ答えてください。

**8** あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を1つ答えてください。

**9** あなたがよく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。

(2つ以内)

- ①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信 ③ヒッポンスーパー! ④スーパーファミコン ⑤Beep! メガドライブ ⑥ゲームボーイマガジン ⑦ゲームスト ⑧LOG-iN ⑨コンプティーク ⑩ポプコム ⑪PCエンジンFAN ⑫PCエンジン ⑬メガドライブFAN ⑭ゲームボーイ ⑮ファミコン通信攻略スベシャル ⑯Theスーパーファミコン ⑰電撃スーパーファミコン ⑱電撃PCエンジン ⑲電撃メガドライブ ⑳電撃王 ㉑V-ジャンプ ㉒月刊ファミコン4コマ王国 ㉓その他

## 応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に回答欄があります。このページのアンケートの答えを記入してください。抽選で104名に、97ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことから書き、必ず41円切手をはって送ってください。しめきりは6月29日消印有効。当選者の発表は、7月30日発売予定の「月刊PCエンジン」9月号です。

■どんでん応募してね■







ATLUS

# 真・女神転生



あの恐怖と戦慄を再びあなたに……。



善と悪。秩序と混沌——。  
人間にとって正義とは一体何なのか。  
価値基準は何をもって据えるべきなのか。  
それは人によって違うものなのか。  
LAWとCHAOS。  
選ぶのは……あなた……です。

今秋発売予定  
価格未定



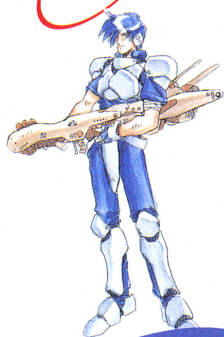
アトラス・テレホンサービス  
03(5261)9191-9192

新作情報を中心にアトラスNEWSをキャッチできます。また、ゲームに関するお問い合わせは毎週水曜日の午後4時から6時までの間に承らせていただきます。

株式会社アトラス 〒168 東京都新宿区津久戸町3-12



SUPER  
CD-ROM<sup>2</sup>  
SYSTEM



超豪華キャスト!



ライデン/矢尾一樹



ステア/まるまり



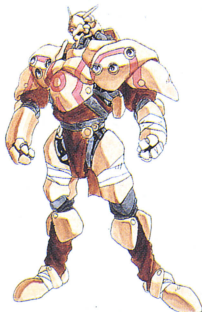
フィリア/横山智佐



アーク/堀川 亮



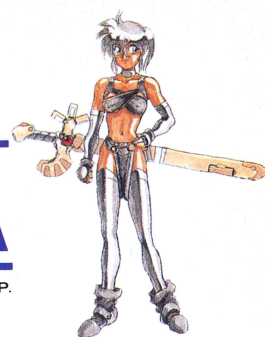
ガーベラ/神宮司弥生



# MYSTIC FORMULA

ミスティックフォーミュラ

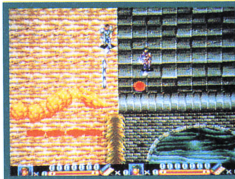
©1993 MICRO CABIN CORP.



Hibrid Fantasy

～剣と魔法と機械と勇気～

新感覚/ASTGミラクルワールド!



地球を死に追いやった魔法戦争から1000年。時の洗礼を受け、蘇った地球に再び危機が迫る。時を同じくして、一つの宝石を巡り、賞金稼ぎライデン一行と謎の男アークとの戦いが始まる。しかし、まさかこの戦いが、この星の運命をも握ることになるとは…。今までのアクションシューティングとは一味違う特殊な世界。剣と魔法と機械が交錯するミラクルワールド。“地球”を舞台に賞金稼ぎ達の果てしない冒険が始まる。

- 2人同時プレイ可能!/(マルチタップ使用)
- プレイヤーキャラクタは個性豊かな4人の中からセレクト!
- メカやマシンなどに乗り込んでの多彩な戦闘!
- 全9面の変化に富んだステージ!
- ゲームを盛り上げる美しいビジュアルシーンが随所に!!

「ライデンまだヤツを追いかけるつもりか?」  
「当たり前だ。こんな面白そうなきこと、はおつておいたら男が泣くぜ」



7月発売予定  
価格7,800円(税別)

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン  
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482  
最新ソフト インフォメーションダイヤル ☎ 0593(53)3611





# シャーロックホームズの探偵講座II

Sherlock Holmes Consulting Detective Vol. II

5月28日  
発売

希望小売価格  
¥8,200  
(税抜)

膨大な実写ビデオと音声データを使用し、映画さえも超えたと大評判を呼んだ  
本格的推理ゲーム「シャーロック・ホームズ」シリーズ  
さらにパワーアップして登場！ 3つの難事件でホームズに挑戦！

SHERLOCK  
HOLMES  
VOL. II

© 1993 ICOM Simulations, Inc. © 1989 Sleuth Publications, Ltd. © 1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.  
Published under license from ICOM Simulations, Inc. Licensed in conjunction with JPI.

発売元：ビクター エンタテインメント株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16



PHOTO/KENICHI ISHIDA  
STYLING/YASUKO OGASAWARA(from up)  
HAIR&MAKE/MIKAYO MITSUMORI

## PURE

## 山口リエ

まるで赤ちゃんみたいと言ったらリエちゃん  
に失礼<sup>しつれい</sup>だけど、ほんと、「クツ、クツ」と屈<sup>くつ</sup>  
託<sup>たく</sup>なく笑<sup>わら</sup>う。まわりをなごませる天才<sup>てんさい</sup>！  
CF<sup>シーチフ</sup>ほかでみんなも見ている通り。その山口<sup>やまぐち</sup>  
リエちゃんがいよいよ6月23日<sup>がつにち</sup>にポリドール  
レコードから「ピュア」という曲<sup>きょく</sup>で歌手デビ  
ューしちゃうんだ。みんなよろしくね！







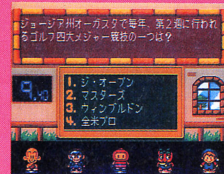
## 今月のPRINCESS



●プロフィール●  
 本名／柏原理恵。1977年8月5日  
 生まれ。出身地／東京都。血液型／  
 O型。趣味／小説、詩を書くこと。  
 読書。特技／ピアノ、エアロビク  
 ス。GFはロート製薬「キャンバ  
 スリップ」、江崎グリコ「アイスの  
 実」に出演。今年6月23日に、「ピ  
 ュア」で歌手デビュー。

## 今月のCafe

●クイズキャラバン・カルトQ●ハドソン／発売中／5800円。  
 テレビでおなじみの「カルトQ」。5人で番組と同じようにい  
 ろいろなジャンルで早押しを  
 競う「番組モード」のほか、  
 オプションとしてハドソンの  
 人気キャラも登場する「アド  
 ベンチャー」、「タイムトライ  
 アル」、「バトルモード」など  
 3つのモードがある。



## ゲームはあまりやったことがないの♡

今年の春に高校生になったばかりの山口リエちゃん。でも、年齢よりぐ〜んと幼く見えるのは、リエちゃんのデビュー曲のタイトルのようにピュア(純粋無垢)だからかな? ゲームはあまりやったことがないというリエちゃんだけだ……。

——ゲーム機とかは何か持ってる?

「いえ、持ってないんです」

——あまりゲームはしない?

「あまりしてないです」

——ゲームセンターにも行ったことがない?

「はい。ゲームに興味はあるんですけど、やる機会がなかったんですね」

——それじゃ、今回のゲームはちょーどいいかもしれないね。今回やってもらうのがクイズゲームなんだけど、テレビ番組の「カルトQ」って知ってるよね。

「はい。知ってます」

——そのクイズ番組をゲームにしたもので、「クイズキャラバン・カルトQ」っていうんだ。4つのモードがあるんだけど、リエちゃんにはテレビ番組と同じ方式の「番組モード」にチャレンジしてもらおうかな。ジャンルはどれにする?

「いろいろあるんですね。どうしようかな…。どれも難しそうだけど、ジャパニーズポップスにしてみます」

——選択肢は4つあって、方向キーの左が1、右が2、⑩ボタンが3、⑪ボタンが4というようになってるんだ。それじゃ、ジャパニーズポップスを選んでスタートするよ。

「ちゃんと、声で説明してくれるんですね。どんな問題が出てくるのかなあ。……う〜ん難しい。これってなんだったかなあ」

(クイズゲームだから、問題と解答はカットさせてもらったぞ)



——初級ではマイナス点になってしまったものの、中級では何とかプラスにしたリエちゃん。でも超カルトになると……。

「やっぱり難しい問題ばかりだなあ。まぐれで当たっちゃったものもあったけど(笑)。当たるとピンポンで鳴るのも楽しい」

——たまにすごく簡単というか知ってる問題が出るとホッとするよね。きょうはリエちゃんひとりでもやってもらったけど、5人でいっしょに遊ぶこともできるんだよ。早押しで。

——そうなんですか。みんなでも遊ぶとすごく盛り上がりそう。





# 私のデビューイベントを見に来てね♥

「番組モードのほかにもゲームモードが3つも用意されているしね。ところで、リエちゃんの歌手デビューはもうすぐだけど、「ピュア」って、どんな曲なのかな。

「どちらかというとアップテンポな曲です。6月に発売するんですけど、6月の風にあったような曲」

「きれいにまとめてくれちゃったね（笑）。

リエちゃんはふだんどんな曲を聞いているの？

「今井美樹さんが好きなんです。あとZARDとか」

「女性ボーカルものだね。リエちゃんは作詞もしてるんだよね。

「はい、してます」

「自分で作詞をした曲を歌ってみたいという希望はあるの？」

「あります。近い将来やっていけたらいいなと思ってます」

「どういうジャンルの曲を歌っていききたい？」

「やはり今井美樹さんみたいな曲を歌っていききたいです」

「自然な感じの曲だね。あと、CFにはいろいろ出演しているけど、ドラマとかは？」

「ちょっとだけやりました。これからずっとお芝居はやっていきたいです」

「テレビドラマとか、映画とかやっていきたいと思ってます」

「役柄とかはどんなものをやりたい？」

「特にはないですけど、学園ものとかをやりたいならいいなと思ってます」

「将来的に何か目指しているものは？」

「歌のほうでは、ピアノを弾きながら歌いたいです」

「ピアノの方はけっこう前からやっているの？」



「——そうだね。キャンペーンだとファンの人の前で、セリフじゃなくてアドリブでしゃべらなくちゃならないよ。「ただ笑ってるだけになっちゃったりして（笑）」

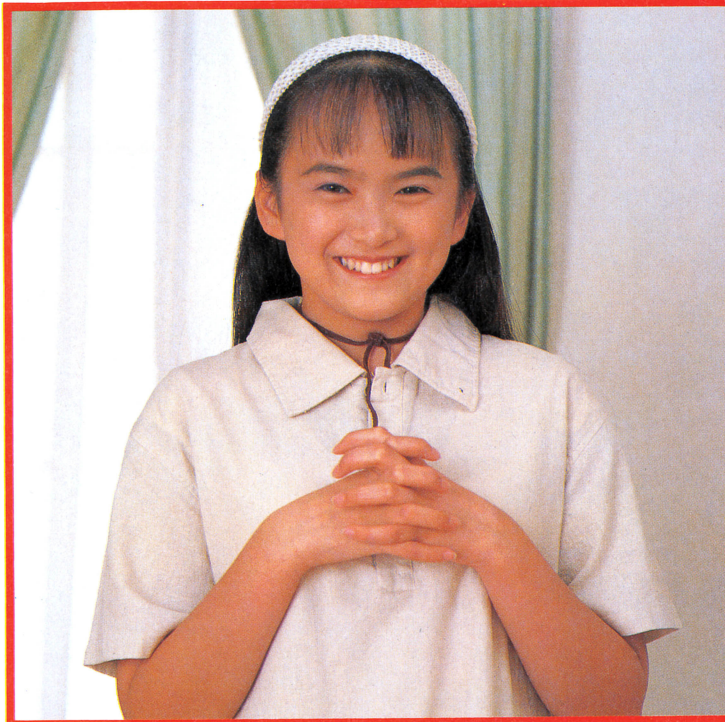
「——リエちゃんて笑いじょうごみたいだもんね。それじゃ、読者のみんなにリエちゃんから何かメッセージを。」

「これを見てくれているのがゲームを好きな人たちですよ。ゲームもいいけど、たまには外に出て、私のイベントを見に来てね」

●リエちゃんキャンペーン日程●

6月26日（土）＝東京・銀座山野楽器・14：30～。7月4日（日）＝

静岡・浜松イケヤ本店・14：00～。7月25日（日）＝兵庫・神戸市営地下鉄西神南駅前セリオ光の広場・13：00～。兵庫・神戸電鉄岡崎駅前エコールリラ3F中央広場・16：00～。このキャンペーンに関する問い合わせについては、下記の山ロリエちゃんファンクラブによるしく。



「はい。いちおう弾けるので、ピアノを前にして自分で伴奏してコンサートを開きたいです」

「——これからキャンペーンがあるけど、今まではCFやドラマだけで、ファンのみんなと接する機会は少なかったよね。

「そうですね。でも、しゃべりはあまり得意じゃないからどうしよう（笑）」



## リエちゃん情報

6月23日の歌手デビューに先がけて、4月11日に山ロリエちゃんのファンクラブが結成されたばかり。フジテレビ系で放映されていたドラマ「NIGHT HEAD」は3月で終わってしまったけれど、

5月からはテレビ東京系のバラエティ番組「愛ラブSMAP」（毎週月曜・18時30分～）にレギュラー出演中だよ。リエちゃんのデビュー曲「ピュア」も、この番組でいち早く聴けちゃうから毎週見逃さないようにね。

♥山ロリエちゃんへのファンレターや問い合わせは、〒108 東京都

港区高輪2-19-17 高輪交陽ハイツ502号 山ロリエ・ファンクラブ・月刊PCエンジン係に。









※ミステイクは7月に発売予定。(東京都・ちんじやあるす)



「ほとんに発売されるのかね。」  
(神戸県・文目)



「ほとんどの投稿者がテスト前に描くみたい。」(島根県・天海こむね)



「タナスは、カプセルでちよつと遊んでみてね。」(栃木県・ばんこ)



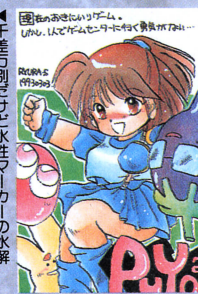
「就職の方はちよつと決まったか?」  
(宮城県・出花マデカと誘む)



「裏見だよね。感激スヘ、ありがと。(れいちん)(佐賀県・不屋美子)」



「合作。(香川県・あつびん(妹)/合作大好き野郎(姉)」



「ゲセン版のぶよはあんなにやつたことないんだ。(東京都・汐浜のりゆ)」



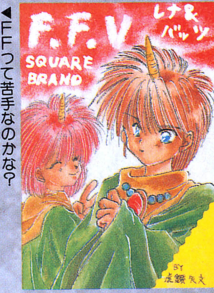
「千差万別だけど水性マーカーの水解きかなあ?」(愛知県・たかぶみ)



「右上の、最初フルカと思っちゃった。(栃木県・鷺岡朝臣)」



「今連休中だけど、こんなとこまた寒い。(山形県・恵)」



「F.F.Vは、やっぱり苦勞したのかあ?」(北海道・一ノ瀬更紗)」



「このゲームのイラストって珍しい。(愛知県・曉穂)」



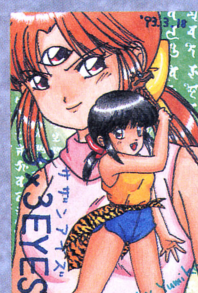
「せらむもPCに決まってる(笑)。(茨城県・そまめめ玉梓美)」



「Vが一番つて人も結構いる。(神奈川県・Deet)」



「そうか。テストそつちう結果だったのか(笑)。(大阪府・ゆみこ)」



「予想外、もうちよつと安かったね。(福岡県・ひいらぎ一航)」



「IIIもIVにもなるんだらうか?」  
(大阪府・ヤシカに)」



「一途にのめり込めてのめいんじやない?」(山形県・アーネスト織田)」



「連休中にF.V.やりたいて思ってる。(福岡県・ギルガメッシュ遊戯)」



「確かにフク刺しに見える。うまそう(笑)。(福岡県・DIOエスアール)」



「次のページにあるように超兄貴のフイに行つたよ。(茨城県・松尾輝)」



「因縁、最近ロロロの記事もまた書いてるんだ。(岡山県・生田ハム)」



「オウガバルは売れてたみたいね。(埼玉県・たけな)」



「フアシアスのイラストって最近少ないかな?」  
(神奈川県・たべー)」



「横は載るスペースが少ないから確率低かった(新潟県・ありあき)」





# なぜ?なに?遊楽画廊

**Q** 投稿するときは、どんなサイズで送ればいいの?

**A** 縦、横ともに、ハガキの比率なら基本的にOK。イラストボードなどをハガキの比率に切って送ってきてもいいよ。

ただし、だいたいハガキの大きさを整理しているので、あんまり大きいサイズだと、別のところにしまって、しばらく忘れちゃうことも(笑)。たぶん大丈夫だと思うけど。あと、2枚組のイラストも、ハガキ比率の2枚組で送って。複数枚のイラストは、2枚組までにしとく。

また、たまに投稿イラストを折って送ってくる人がいるけど、折り目を付けない方がいいよ。

**Q** イラストの内容はどんなものなら描いていいの?

**A** 基本的にゲームに関するものなら、なんでもいいよ。もちろん、PC以外の機種もOK。まだ、ゲームになっていないようなものも、ゲーム化希望とか描いてあればOKにしてるよ。後は、ほかの人がどんなイラストを描いているかを参考にすればいいんじゃない?

**Q** イラストの裏には、どんなことを書けばいいんですか?

**A** まず、最低限必要なのが、県名とPN(もちろん本名でもいいよ)。あと、掲載した人には一応記念品を送っているの、住所、氏名、電話番号を書いておいてね。事情が

あって記念品がいらない人は書かなくてもいいよ。それから、何のゲームのイラストだとか、そのほかいろいろなコメントが書いてあると嬉しいな。質問なども書いておいてもらえば、こういう機会になるべく答えるからね。

**Q** 2枚組のイラストを送りたいんですけど、どうすればいいの?

**A** 2枚組のものは、2枚一緒に、もしくはそのサイズで封筒に入れて送るのが一番確実。ハガキでバラで送っても届くけど、なにしろ小学館には1日に何万通もの郵便物が来る。バラバラだと、どこかに行っちゃうかも。

**Q** よく遠くの人と合作をしている人がいます。どうやるの?

**A** たぶん、一人で書いて、相手に送ってというふうに、郵便で何回かやりとりするんじゃないかな? で、そういう仲間の見つけれない人だけ、サークルなどで知り合う人が多いみたい。次号では、お仲間募集の発表をやるので、気に入ったサークルがあったら、そこに入ってみたらどうだろう?

**Q** 遊楽画廊って、締め切りはあるんですか?

**A** 一応掲載月の2か月前に来た投稿が掲っています。その月の月末までに来れば、次々号に載る感じかな? 年賀状や暑中見舞いなどの季節物は早めに来れば取っておくよ。

**Q** 一か月の間に、たくさんのイラストを送ってもいいの?

**A** OK。ただ、載るのはその中の1枚にだけだね。同じ人がたくさんのイラストを送った場合、まず、その中から1枚を選んで、その後みんなのイラストと一緒に掲載されるものを選ぶんだ。もし、たくさんのイラストを送って、自分ではコレがいいってのがあったら、そのことを裏にでも書いておいて。なるべくリクエストに応えるからね。

**Q** 送るときは、ほかのコーナーと一緒に送ってもいいんですか?

**A** 実は、下に書いてあるように、今月からシステムが変わって、画廊のハガキはできるだけ単独で送ってほしいんだ。他のコーナーと混ぜると、掲載までもう一月かかったりするから、なるべく単独で送るようにしてね。あ、そうそう。『激烈技』と『ルインパーク』のコーナーだけは、一緒にの封筒に入れて送っても大丈夫だよ。

**画廊の送り方が新しくなった!!**

**遊楽画廊宛のハガキ、封書は、ほかのコーナーと一緒にしないで、なるべく単独で送ってください。**

## 超兄貴 純粋な兄貴たちの夕べを、れいちゃんがレポートしちゃうぞ!

もはや、伝説になりつつある超兄貴。そんな兄貴のライブが、4月27日にインクスティック鈴江でおこなわれたのだった。会場に入ったら、四方八方から「アニキーツ」と、声援が飛びかってスゴイのなんの!! 曲目は「兄貴と私」などのアレンジバージョンの他に、未発表やオリジナルなど、盛りだくさん。こりゃ絶対ライブ版CDを出して欲しいなあ。



▲メサイヤの菊池さんもコーラスで参加してたぞっ。

異様な熱気で進んだライブ、アンコールが終わっても、アニキーツやまずで、再アンコール! 会場にいる兄貴たちも大満足な夜だったに違いないね。そうそう、一緒に行ったうちの兄貴たちにも感想を聞いてみたよ。またライブ行きたいぞ〜!



▲バンドとマッチョな兄貴。不思議なハーモニー...

▶えぐち団長

それにしても、兄貴のパワーって凄いいね。ついにライブだもん。この異常(笑)なテンションって、ずっと続けて欲しいなー。

▶JACK

ゲームもCDもライブも最高! マルチに攻めまくる超兄貴。これだけステージと観客が一体になれるライブは、なかなかないぞ。!



●「Golg 1」ソフトで結構多いぞ。



▲次のはやつばのソフトかな。



▲新しい生活にはもう慣れたかな?



▲エクスプレスの方は戦った?



▲「スプリングは、いいゲームだったよ」



▲大空売りの理由はがあるからね。



# 千葉麗子のグールドルで行こう!

VOL.  
1

自らゲーマーと言いきってしまう、千葉麗子ちゃんの連載がよいよ今月からスタート。今回は麗子ちゃんのゲーム歴と、所有マシンのリストを大公開。つい最近、DUOを購入して念願のPCエンジンユーザーにもなった。ゲーマーアイドル麗子ちゃん直筆原稿だぞ。

みなさんこんにちは。ゲーマー千葉麗子です。今回からこのページを担当させていただくことになりました。よろしくお願いします。まあ、最初ということで自分の履歴書というかゲーム歴などを書いてみました。

## それは中学3年、高校受験が終わったときから始まった…。

### ～中学3年～

高校受験が終わると同時にゲームボーイが欲しくなる。それまでは、父がファミコンは目が悪くなるからという理由で買ひ与えなかったのである。初めて自分で並んで買ったゲームボーイ…。そして初めて買ったソフトは今でも宝物のひとつである『テトリス』。

### ～高校入学～

学校にゲームボーイをかかさず持っていく毎日。忘れもしない福島島のわらじ祭り。夜の9時過ぎだっただろう。街はすれのゲームセンター『ゲームタウン』に友達と入る。生まれて初めてのゲームセンター。それ以後、私が探し求めていた異次元空間に入り浸りの日々が続く。その頃は『パロディウスだ!』の全盛期。そしていよいよ、私の中のゲーマーを呼び起こしてくれた『アウトラン』が登場する。それから日々ゴールへの挑戦が続く。学校の夏期講習が終



## ■私の所有マシンリスト

### 〈ゲームマシン〉

ファミコン  
スーパーファミコン  
メガドライブ+メガCD  
メガドライブ2+メガCD2  
PCエンジンDUO  
ゲームボーイ  
ゲームギア

### 〈パソコン〉

IBM PS55note  
Apple マッキントッシュ  
LC2+スタイルライター(ついこの間ロジックボードをLCからLC2に交換)  
以上です。

## Profile

本名/千葉麗子。1975年1月8日生まれ。出身地/福島県。血液型/B型。ニッポン放送「伊集院光のOh!デカナイト」(毎水曜・22時～)、フジテレビ系「ひとつ屋根の下」(毎月曜・21時～)、CF「日清ヤキソバUFO」ほかに出演中。

## P.S.次号からは

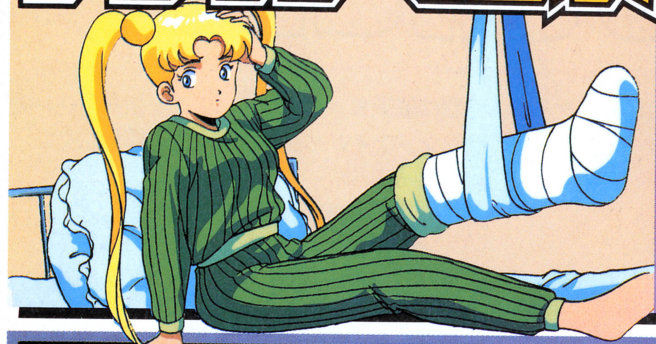
今回はPCエンジンについて触れませんでした。ごめんなさい。次回からはバリバリPCエンジンのこと書きますね。ちなみに今は『ボンバーマン'93』にハマってます。レベルF-6です! えへへ…。エンディングまであとわずか!!

## 麗子ちゃんへのお便り募集!!

●千葉麗子ちゃんのこのページに関する、ご意見、ご希望。麗子ちゃんへの質問などなんでもいいから、どんどん次のあて先に送ってね。たくさんのお便り、麗子ちゃんも待ってるよ。〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン編集部「千葉麗子」係まで。



# ナグザットくらぶ

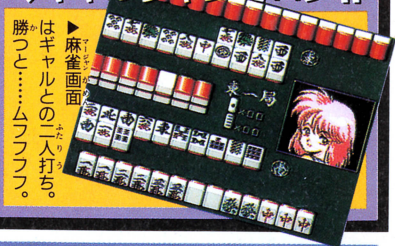


## 麻雀クリニック スペシャル

〈症例〉  
恋の病に...  
NAGUKKO CLINIC

●PCエンジンスーパーCD-ROM / 発売日未定 / 価格未定  
美少女でポン、ギャルジャンでロン!!

アーケードからの移植作で、PCならではのアレンジを大幅に加えたギャル満載の麻雀ゲーム。15人の女の子の中から好きな相手を選び、麻雀に勝つとアドベンチャー形式でステキなストーリーが進んでいくぞ!

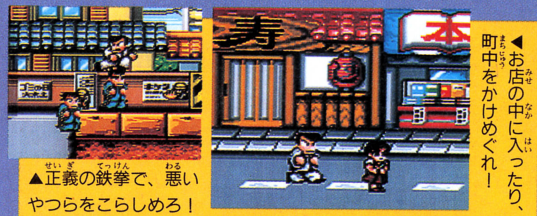


〈症例〉  
食べすぎに...  
NAGUKKO CLINIC

## ダウンタウン熱血物語

●PCエンジンスーパーCD-ROM / 発売日未定 / 価格未定  
恋と友情の...町内格闘青春ストーリー!!

おなじみ「くにおくんシリーズ」の1作。とらわれの女の子を助けるため、町中を駆けめぐって居所をつきとめ、敵対する高校生たちを退治したり...くにおくんが、熱血硬派ぶりを思う存分発揮する、ちょっとRPGっぽいアクションゲーム!



# 元気に効く新作ソフト!

〈症例〉  
不眠症に...  
NAGUKKO CLINIC

## 闇の血族

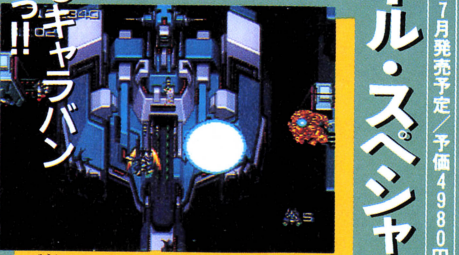


パソコン版で人気だったアドベンチャーゲームがPCエンジンに登場! 新進ファッションデザイナー伊沢魅由と、モデル仲間の女性たちの周囲で、身も凍るような連続殺人事件がまき起こる...というホラーミステリーだ!

〈症例〉  
勉強疲れに...  
NAGUKKO CLINIC

## サマーカーニバル93

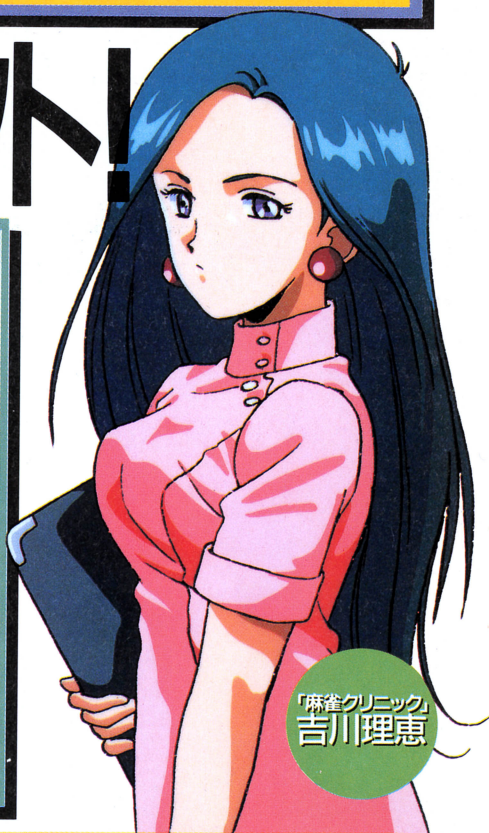
として今年も行われるナグザット夏のゲーム大会用、超迫力のシューティング! スコアアタック、タイムアタック・モードのみを収めた純大会仕様で、今年も熱く燃えるぜ!



▲壮快なパワーアップ・シューティング! ゲーム内容も年々グレードアップしてるぜ。

## ネクスザール・スベシヤル

●PCエンジンスーパーCD-ROM / 7月発売予定 / 予価4980円



「麻雀クリニック」  
吉川理恵

東京おもちゃショー 何かが起こる! PCエンジンブースで君に会いたい!

今月紹介したナグザットの新作ゲームも勢ぞろい! ここで実際にプレイできるよ!!

■一般公開日/6月5日(土)・6日(日)AM9:00~PM5:30 ■会場/幕張メッセ 第1ホール NECブース ■入場料/500円



# 切り札で勝負

付録も記事もグリーンと充実！ポプコムの手の内、すべてお見せします。



ボプコムオリジナルスペシャルディスク

## 『誕生とDebut』



感動先取り体験ディスク  
7月発売予定の『誕生』(NECアベニュー、98シリーズ)は、ポプコムのイチ押しSLG。アイドルを育てちゃおうっていうゴキゲンなソフトなのだ。あるときは厳しく、あるときは優しく、あるときは過激に……。女の子の運命は、ジャーマネの腕にかかっているぞ。

## 『プリンセスメーカー2』



別冊  
お待ちどうさま！ついに誕生した『プリンセスメーカー2』(ガイナックス、98シリーズ)の超カワイイ女の子をお姫様に仕立てあげる、大好評子育てシリーズ第2弾を徹底分析。ビジュアルシン満載で、思わず親心が芽生えてしまう48ページじっくり読みの大特集！

### 第1特集

ボプコム大研究シリーズVOL.6

## 『98といのち』

いま、お買い得の機種は何か？PC 98ユーザー必見の研究レポート。

### 第2特集

## 美少女ゼミナール

### 拡張モード

ホットなCG美女たちが夢の競演。夏に向けてH度さらに上昇中！

### 第3特集

## SFシミュレーション

初夏の競演  
大銀河に生まれし少年たちよ！夏の夜にはSFがよく似合うのだ。



ポプコムお竜

10<sup>th</sup> ANNIVERSARY popcom



愛と勇気のパソコンマガジン

# POP COM

ポプコム7月号 6月8日発売 特別定価680円



初公開!

PCエンジン版  
正式キャラ決定!

# イースIV

くろ しんじゅ  
黒い真珠がもた

いにしえ おうこく  
古の王国イースを

り め がみ  
2人の女神と

お  
終わり

あら ひ げき  
新たな悲劇





# The Dawn of Ys

ハドソン / 12月発売予定 / 価格未定



## 制作レポート第1弾

いよいよ本格的な情報公開が始まった『イースⅣ』。PCエンジンユーザーの話題的なのはもちろんのこと、超期待作でもあるだけに、発売までの数か月間は、総力を挙げて誌面を展開していくぞ。

そこで今月は、先月に続き新たに入手したキャラ、画面写真を中心に新たなイースの世界を紹介していこう！

## 12月発売に向け開発は着々と進行中!!

ここで紹介している写真を見てもらえばわかるとおり、開発は順調に進んでいるようだ。またキャラ設定も続々とあがっており、アドルと敵対する3人がついに発表されたぞ。(イラストは初期設定段階のもの)

▶前作以上に凝った仕掛けが楽しめそう。



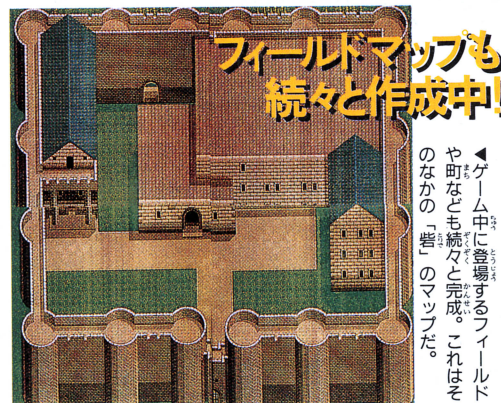
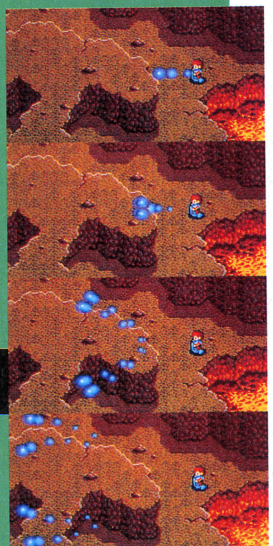
## 強力になった魔法をリアルに再現

ゲーム中のあるイベントをこなすと、アドルは魔法を使えるようになる。種類も前作より増えているぞ。

特に攻撃系のファイヤーやフリーズはため撃ちによる攻撃が強力だ。

### フリーズの魔法

右の連続写真は、フリーズの魔法を溜め撃ちで使用したときの様子。弾が上下に広がり広範囲を攻撃できる。



## フィールドマップも続々と作成中!!

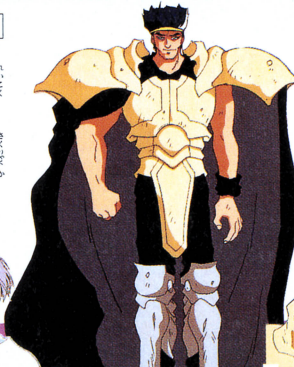
▶ゲーム中に登場するフィールドや町なども続々と完成。これはそのなかの「壱」のマップだ。

## アドルの前に立ちふさがる3人組



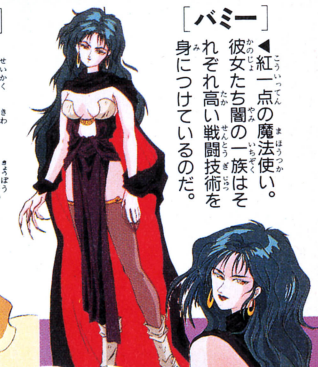
【グルータ】

▶冷酷かつ策略家。3人のリーダー格で、ある目的のためにセルセタまでやってきた。



【ガディス】

▶性格は極めて凶暴。戦闘能力が高く、すぐ暴力で解決しようとするクセがある。



【バミー】

▶紅一点の魔法使い。彼女たち闇の一族はそれぞれ高い戦闘技術をもっているのだ。

あの日に終わったはずなのに…  
運命がアドルを戦いへ誘う



# 新たな土地でアドルを待

『イースⅣ』の舞台はエウロペ大陸。メインの舞台となるセルセタの樹海もこの大陸にあるのだ。そこでここでは画面写真とともに、エウロペ大

## エウロペ大陸

### プロマロックの港

#### 峠道

アドルはプロマロックの港から、この峠道を通って砦に行くことになる。

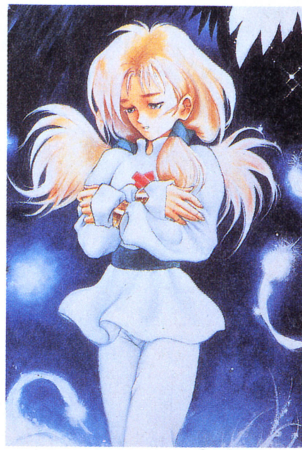
港からは右上に進んで行くんだけど、峠道というだけあって、途中には森や険しい山脈などがある。景色も楽しめるね。



▲上に少し見えているのがプロマロックの港。ここから峠道を通って砦に向かうのだ。



▼道からちょっと足を伸ばすと木や山などが見られ、エウロペが自然豊かな所だとわかる。



©日本ファルコム

#### 砦

この砦はロムン帝国とセルセタ国の国境。ロムン帝国とはエウロペ大陸一帯を治める大国だが、セルセタだけは帝国に支配されずにいるのだ。

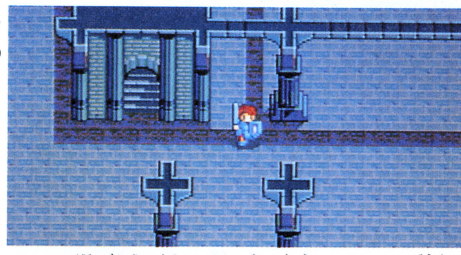
このロムン帝国も物語の鍵を握っているらしく、アドルとロムン帝国、そして闇の一族が対立する形になるようだ。詳しくは続報を待て！



▲階層構造になっているので、階段を使って階の行き来をするようになっている。



▼砦はロムン帝国が、セルセタに出る魔物からプロマロックの人々を守るために作ったもの。



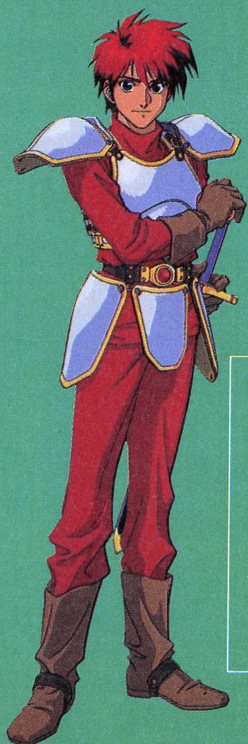
▲ここは砦の内部。壁などで部屋が仕切られていて、牢屋らしきものもある。

## メインキャラ ついに 正式決定!!

先月号で紹介したメインキャラの設定イラストをもとに、各キャラクターの決定稿があがってきたぞ。

一段とリリしくなったアドルをはじめ、リアヤドギなども前作よりも大人びている感じ。もうこのイラストを見ているだけでも、新しい物語に対する期待がフツフツとわいてきちゃうね。

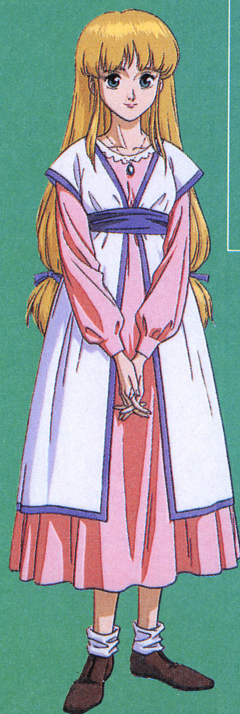
また先月号紹介できなかった新キャラ・リーザもここで初登場！ さらに来月も、111ページで紹介している3人の正式イラストを発表できるはずだから期待してくれ！



#### アドル

もちろんこの物語の主人公。18歳。

あるきっかけでセルセタをめざして、旅立つんだけど、そのあたりの詳細はおいおい紹介していけるはず。楽しみにしていてね。



#### リーザ

セルセタに住む16歳の少女。おとなしく、ちょっとひかめなヒロインタイプ？  
着ている服もちょっと独特だよ。韓国の民族衣装として有名な「チマチョゴリ」に似てるかな。



# つものは…!?

陸でアドルがたどる道筋を追ってみることにしよう。



## その他にもまだまだ未知なる場所が!!

左ページで紹介している場所以外にも、アドルが立ち寄る場所はたくさんあるぞ。『イスIV』のボリューム（物語だけでなくマップなども含めて）はI・IIをしのぐほどのだ。またこれらを見てもらえば、もっともっとセルセタの世界と、そこに住んでいる人々の様子がわかってもらえるんじゃないかな。

それでは、皆以降にアドルが行く場所を、ダイジェストで紹介していこう。

### 火の村アリエダ

ここはセルセタにある村の1つ。下で紹介しているカーナもここに住んでいるのだ。村の人々は魔物におびえながら暮らしているけど、警備隊を組織してそれに対抗しているぞ。

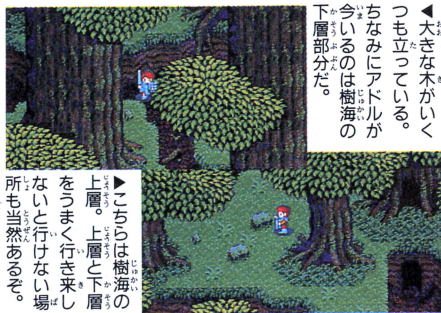


村の人々からは、いろいろなことを教えられる。はじめての土地では、交流が大切なのだ。

カーナおねえちゃんは 甘海警備隊の 隊長なのよ。

### 樹海

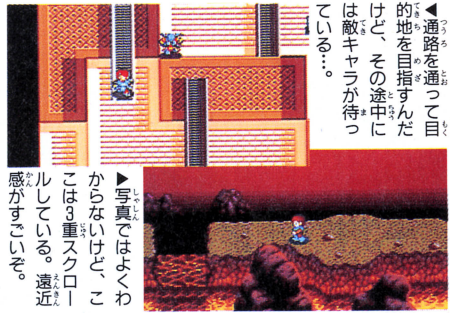
村の外はこのような樹海が広がっている。これも階層構造になっていて、樹海の下と上を行き来するにはいくつかある出入口を使う。道も複雑になっているので、けっこう迷いやすいア



こちらは樹海の上層。上層と下層をうまく行き来しないと行けない場所もあるぞ。

### ダンジョン

ダンジョンの種類もさまざま。先月も紹介した炎のダンジョンや幻覚のダンジョンなど、凝った演出が用意されているところも少なくないぞ。もちろん強力な敵キャラも続々登場！



写真ではよくわからないけど、これは3重スクロールしている。遠近感がすごいぞ。

### カーナ

火の村アリエダに住む、樹海警備隊のリーダー。19歳。外見からしていかにも元気がよさそう。

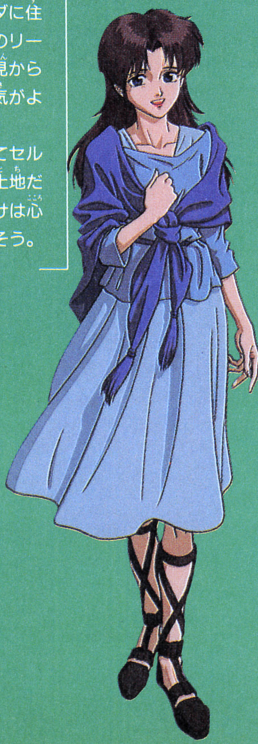
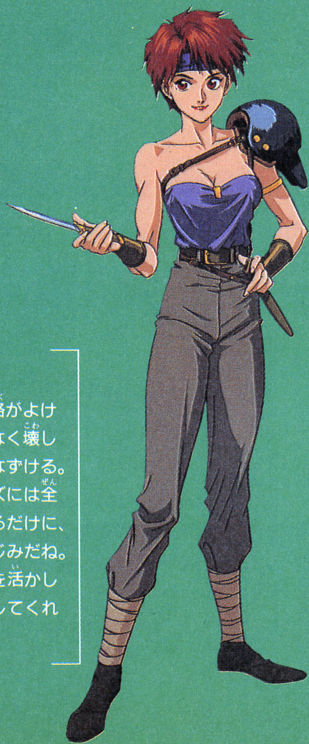
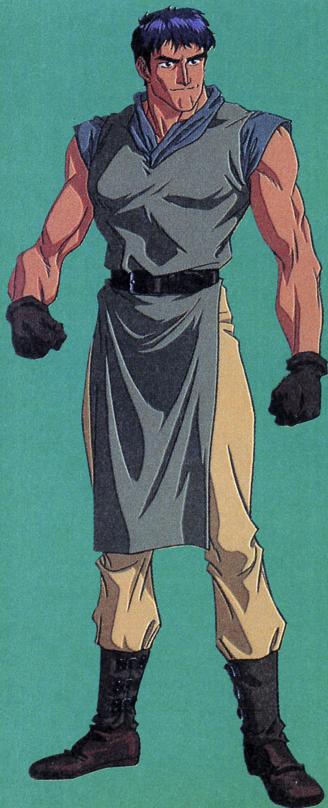
アドルにとってセルセタは見知らぬ土地だけに、彼女の助けは心強いものになりそう。

### トギ

これだけ体格がよければ壁をなんなく壊しちゃうのもうなずける。イスシリーズには全作登場しているだけに、すっかりおなじみだね。持前の怪力を活かして今回も活躍してくれるはずである。

### リリア

もはや説明の必要もなし、と思われるくらいゲーム界全体を通して有名なリリア。現在17歳だ。今回ももちろんヒロインだけど、リーザもいることだしアドルとの仲は進展するのかな。



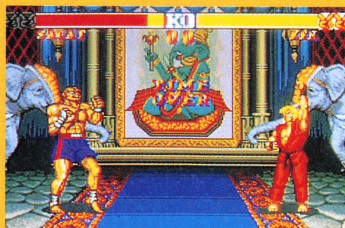


今月のお題は先月に続き  
ストⅡ ダッシュだっ！

ゲームー倉持直伝

しかも対人戦ではなく、  
対COM戦を攻略っ！

# 究極の攻略



## 今月の1本 ストリートファイターⅡ'

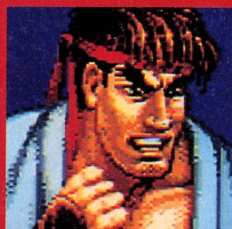
さて、今月も引き続きダッシュの攻略。しかも前回とは違って、対コンピュータ戦を攻略することになったのだ。“ダッシュ”といえば“対人戦”だが、コンピュータ戦もなかなかおもしろく、難しかったりするのだ。

### ゲームー倉持の近況報告

やっと付録（ストⅡ 奥義の章）が終わった。おかげで不眠症ぎみになってしまった。しかし苦労のかいがある内容も濃く、かなり良いモノに仕上がったと思っている。

## 今月は1人プレイの攻略法を紹介するぞ!!

### ■攻略キャラは「リュウ」だ!!



今回は対COM戦の攻略をするのだが、そのサンプルとして使われるのはこの人“リュウ”だ！ 対COM戦では非常に使いやすいキャラ、というのが理由。

▲必殺技が強く、キャラの移動スピードも速い。連続攻撃もかなり強力だしね。



▲波動拳の速さがハンパじゃない！ 対人戦でも使えるが、対コンピュータとの戦いでも重宝する技。

### 敵となる12人のキャラをカンタンに攻略!!



▲コンピュータの反応速度は並みじゃないぞ！ 確実に必殺技を出すのがコツ。

あまり突っ込んだとこまでは攻略しない。とりあえずは基本的な戦い方を紹介していくつもりだ！



▲対人戦でも強いが、コンピュータの強さも相当なモノ。さすがはバカ。

### 波動拳の連発を逆手に取ろう！

リュウ

初めに後ろに下がり、様子を見よう。波動拳を連発するようなら、ジャンプで前に進もう。そして間合が詰まったらジャンプからの連続技で、ピョらせてしまえ！



▲時々、何もせずにはポーズと立ち、いきなり大昇龍を出すことがある。



### COM相手にこれだけはやるな!!



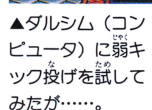
ここでコンピュータに対してやってはいけないことを紹介するね。大きく分けるとやってはいけないことは下の2つ。1の“投げハメ”については、絶対にやってはいけない！ これをやろうとすれば、必ず返し技を食らうぞ。

#### 〔1.投げハメ〕

コンピュータの起き上がりに、弱キックから投げにつなごうとすれば、必ず返し技を食らう。そのほかにもいろいろやり方はあるが、逆に痛い目を見るのでほかの攻撃方法で戦うように。



▼着地と同時にこの通り。ほかのキャラもこのように返されるのだ。



▲ダルシム（コンピュータ）に弱キック投げを試してみたら……。

#### 〔2.必殺技の出しすぎ〕

もう1つはこれ！ 必殺技が出せるようになったからといって、出し過ぎは禁物。スキを突かれて逆に攻撃を食らうからね。



▲間合が詰まってるのに波動拳を連発すると、こうなるぞ！

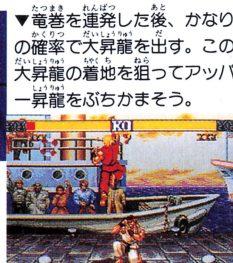
### 竜巻からの大昇龍の連発を狙う

ケン

まず始めにコンピュータの出方を見るんだ。ジャンプしてくるようなら、昇龍拳で返し、後ろに下がったら波動拳を連発。もし、竜巻〜を出してきたら防御から投げ技へ。



▲彼の性格からなのか…。病気とも思える攻撃パターンはまさに驚異的。





## 少し離れて昇龍拳が未だに健在

ガイル少佐

コンピュータが後ろに下がるようなら波動拳。近づいてきたら昇龍拳。これに反応してサマーソルトを出したら、着地をアッパー昇龍。これの繰り返しで楽勝だ。



▲コンピュータの反応速度を利用した攻撃パターン。間合が重要なのだ。



▼このパターンは『II』の頃から使えたのだ。ほかの攻撃方法でも倒せるが、このパターンがいちばん楽に倒せる。

## 波動拳連発で跳んできたら迎撃

E・本田

試合が始まったら試しに波動拳を撃ってみよう。防御するようならそのまま撃ち続ける。もし跳んでくるようなら昇龍拳かしゃがみ強キックで迎撃する。これで大丈夫。



▲歩きながらの巨製張り手や、遠くからの強キックに注意しよう。



▼間合によっては、ジャンプ強パンチからの中パンチ昇龍が入る。ジャンプ強パンチをくり出すタイミングが重要だ。

## 竜巻の後の強スラを利用しよう

ダルシム

後ろに下がり、相手の出方をうかがう。強キックや立ち強パンチを出してくるようなら、昇龍拳で返す。ジャンプして下がったら遅い波動拳を撃って攻撃する。



▲ジャンプ攻撃の正確さは恐ろしいかも。遅い間合でのジャンプは禁物。



▼起き上がりを狙って弱竜巻をくり出せ！ 竜巻の後は防御からの連続技や投げ技で攻撃しよう。

## しゃがみ中パンチだけで倒せる

M・バizon

ファイトと同時にしゃがみ中パンチを連打。もし跳んで来たら昇龍拳か強パンチ、強キックのいずれかで攻撃する。ダウンしたらジャンプからの連続技をくり出せ！



▲これもコンピュータの返し技を逆に利用した方法。これだけで楽勝だ。



▼なぜか、しゃがみ中パンチを連打するとダッシュアツパを出してくる。相手の行動を良く見ないと返されるぞ！

## タイガーショットを飛び越せ！

サガット

序盤は波動拳を撃って様子を見よう。タイガーショットを連発し出したら、少しずつ間合を詰めて、ジャンプからの連続技をくり出そう。読んでからジャンプするように。恐ろしい奴なのだ。



▲ジャンプを遅くすると、必ずアツパーカットで返すからジャンプするように。恐ろしい奴なのだ。



▼タイガー連発まで耐えて、これが始まったら間合を詰めるように。間合が詰まったら先読みジャンプから連続技へ。

## 跳んできたトコを確実に迎撃！

チュンリー

まず、波動拳を読まれずに撃とう。そしてジャンプしてきたら、竜巻旋風脚、昇龍拳、アツパーのいずれかで迎撃。このパターンを使えば、パーフェクトで勝てる。



▲迎撃した後が肝心。起き上がりを遅めに、めくりアツパー昇龍で攻撃。



▼迎撃が完璧ならほとんど負けることはないだろう。くれぐれも波動拳を連発しないように注意しよう。

## 近い間合で波動拳を撃つのだ！

ブランカ

初めは後ろに下ろう。もし追ってくるようなら近い間合で波動拳。ブランカが後に下がり、ジャンプするようなら、真下にいった昇龍拳（ジャンプキックに注意）。



▲動きは速いが、同じことを繰り返すのが欠点。でもそれのおかげで…



▼波動拳を2発当てれば大抵はビヨる。その後は連続技でダメージを与え、相手の出方によってパターンを変える。

## 間近で波動拳を連発するのだ！

ザンギエフ

試合が始まったら、近い間合で波動拳を当てる。2、3発当てるとビヨるので、連続技をくり出す。その後は少し離れて波動拳を撃ち、ジャンプしてきたトコを強パンチ。



▲中途半端な間合で立っていると必ずスクリーパーを食らう。



▼コイツの反応速度は並みじゃない！ 少し離れた間合で波動拳を撃っても、必ずジャンプでよけるぞ！

## バック転を逆手に取って攻撃！

バルログ

初めに前方をうかがう。前に歩いてきたら後ろに下がって小昇龍で撃退。後ろに下がり三角跳び蹴りをしてきたら昇龍をぶち込み、ナメジャンプキックでバック転を追う。



▲ナメジャンプキックをくり出すとほとんどバック転をするのだ。



▼この後にアツパー昇龍をくり出し、ダメージを与えるのだ。たまにジャンプキックで返されることがあるぞ！

## 画面の端に行ったら大昇龍拳！

ベガ

初めにバックジャンプで様子を見る。サイコに来たらジャンプ強パンチで相打ちを狙う。その後にベガを画面に端に誘いダウンさせる。この後に大昇龍を撃ち着地を投げ。



▲まともに戦って勝てる相手ではない。おそらく真つ向勝負では最強。



▼ベガをダウンさせた後に、起き上がりに合わせ大昇龍。昇龍拳の着地を投げ技で連続技でフォローするのだ。

# 来月もひき続きストII'を攻略!!



# ルインパーク

RUIN PARK

ビクターエンタテインメントから今秋発売のアクションRPG  
それが『ルイン』だっ!!

ビクターエンタテインメント／価格未定／今秋発売予定



今年の1月号で掲載したビクターの3大RPG特集、その中で紹介した『ルイン』が、いよいよ本格的に動き出したぞ!

月P編集部でもかなり前評判の高いこのゲーム、今月から毎月連続でルインの特集ページを組むことになった。それが、この『ルインパーク』なんだ。

ではここで、初めて『ルイン』という名前を聞いたひとのために、このゲームの説明をしておこう。

このゲームは4人パーティ制のアクションRPG。プレイヤーが操作するのは主人公のみで、ほかの3人は、それぞれがAIによって、自分の考えで行動するので操作する必要はないんだ。

また、画面を見てもらえばわかる通り、キャラクターの大きさが、今までのARPGに較べても大きい。この大きさによって、キャラクターの動きなどが、よりイキイキと描かれているのだ。



◀周囲の照り返しでキャラの色が変わったりして、とってもリアルなのだ。

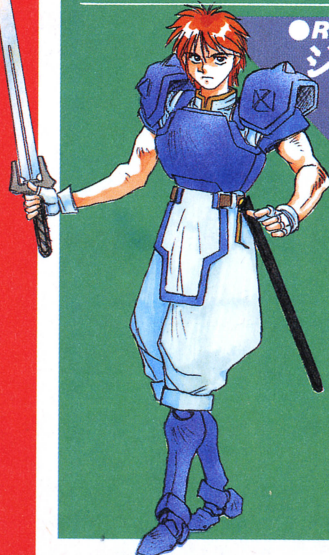


◀このゲームでは、大きなキャラクターが、生き生きと描かれているぞ。

## (メインキャラクター紹介)

このゲームは4人パーティだけど、メインキャラクターは5人いて、途中で入れ替わるようになっているんだ。今月は、その中の4人を紹介するぞ。

●RUIN●  
ジャン



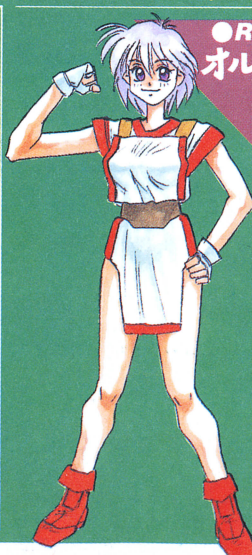
◀プレイヤーが操作するこのゲームの主人公。剣と魔法で戦う男の子だ。

●RUIN●  
シャロル



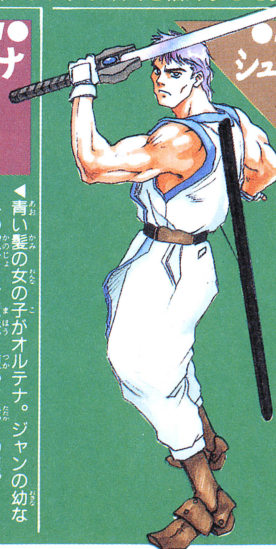
◀緑色の髪をしたこの娘は、実は王女様なのだ。魔法系が得意だぞ。

●RUIN●  
オルテナ



◀青い髪の女の子がオルテナ。ジャンの幼なじみの彼女も、魔法を使っ戦うのだ。

●RUIN●  
シュバルツ



◀ほかのキャラより大柄な彼は、力任せに剣などを振り回して戦うのだ。



# ルイン GAME STORY

コーデリア国の城下町デミサント。この町で暮らしていた少年・ジャンは、ある日、幼なじみオルテナと一緒に物置小屋の片付けをしていたところ、古ぼけた地図と、不思議な光を放つペンダントを見つけた。

その地図には、いかにもなにかありそうに、いくつかの×印がつけられていたのだ。

その印をみた2人は、これは宝の地図だと興奮し、ついに母親・スーリアにも内緒で宝探しの冒険に出発するのだった。

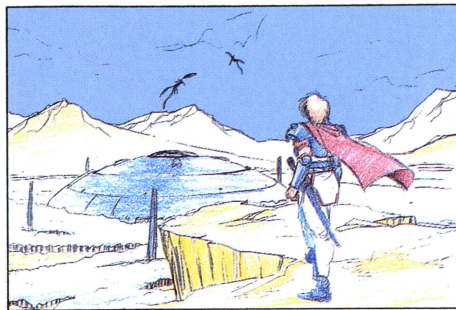
しかし、デミサントに最も近い×印の地点に着いた彼等は、そこが宝のありかではなく、立入りを禁じられた『聖域』であることを知る。

聖域で話を聞いているうちに、一人の兵士が駆け込んできた。突然魔物が来襲し、コーデリア城

やデミサントも廃墟と化してしまったというのだ。あわててデミサントに戻った2人は、そこで予言の勇者であるシュバルツに会い、スーリアが無事であることを知る。

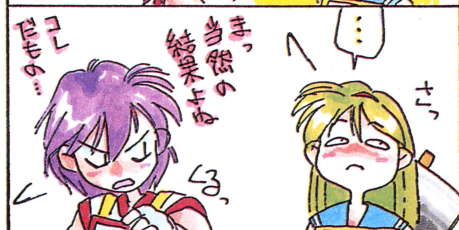
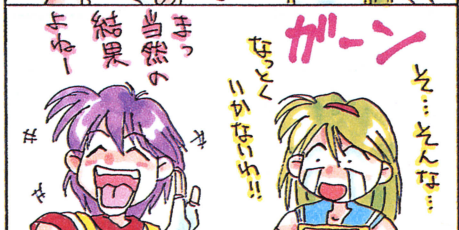
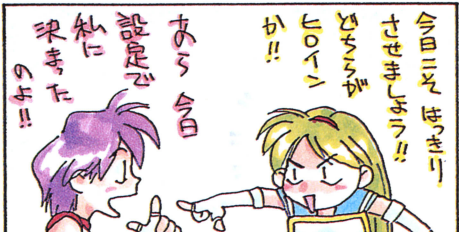
ジャンたちは、勇者シュバルツとともに、スーリアの待っ边境の町・カタリアへ向かった。

そして、そこでスーリアから、ペンダントに隠された秘密や、死んだと思っていた父の話を聞かされるのだった……。



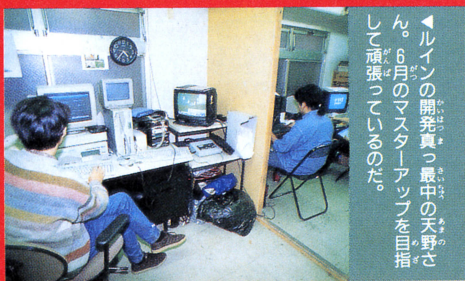
## 4コマルイン

第1回 作:うひょ ふうた  
「女のたたかい Part1」



## ルイン開発チーム フィル・イン・カフェ突撃取材!

この「ルイン」を開発しているのは、フィル・イン・カフェという会社で、その母体はフリー集団として、X68000のメタルサイト（システムサコム）を開発したチーム。その後、パソコンを始めとして、PCやMDなどの家庭用機まで、様々なゲームの開発を行なっているところなんだ。成増の閑静な住宅地の一角にあるこの会社で、今月は、メインプログラマーの天野さんに開発状況を聞いてきたぞ!



★ ★  
——ルインの企画はいつごろ出たのですか?  
天野 ルインの企画は、この会社の設立時、おとしの夏ぐらいからあったんです。この会社も、ルインを作るために設立した会社みたいなものですね (笑)。

——現在の進行状況を教えてください。

このゲームは、現在3人~4人ぐらいで作ってまして、現在はシステム部分の8割程度まで完成しています。マップやキャラクターのグラフィックも平行して進んでいるんです。

これからは、各キャラクターの個性の部分进行调整しながら仕上げるような感じですね。

また、アニメーション部分は、他のところで作っているのですが、なかなかいいデキで上がってきていて、これから本体に組み込む作業に入ります。このアニメーションは、かなりのボリュームがあますんで、楽しみにしててください。次号では、それぞれのキャラクターの声優も紹介できると思いますよ。

——では、読者に対してメッセージがありましてお願いします。この「ルイン」というゲームは、とにかく今

までにないRPGを作りたい、キャラクターに命を吹き込みたいということで企画したゲームです。ハードの限界に迫るっ!という意欲でというか開発者の自己満足で (笑) 鋭意制作中です。

私自身も、予定があった北海道旅行をつぶして頑張って作ってます (笑)。これから、さらに追い込みをかけますので、みなさん、期待しててくださいね。



「グラフィックも、順調に進行中。いろいろなモンスターが出るぞ。」

## 投稿大募集!

せっかくルインの連載ページが始まったことだし、ここは一つ、読者のみなさんにも参加してもらって、一緒に盛り上げようということで、みんなの投稿を募集しちゃいます。で、何を募集するかというと、『遊楽画廊ルイン分室』(ルイン担当も江口団長なので) ということで、ルインのイラストを募集しちゃいます。また、ルインに関する質問や、開発スタッフへのお便りも大歓迎だよ。

まだハッキリ決まっていけど、このページに掲載された人には、もちろんなにか記念品を考えているからね。応募は、右のようにハガキで送ってね。あと一つ、早めにくると、次号はの載りやすいと思うよ。

郵便はがき  
41円  
101-01  
東京都千代田区  
小学館 月刊PCエンジン  
「ルインパーク」係  
一ツ橋231  
係



天野 匠さん

株式会社フィルインカフェ所属。ルインのメインプログラマーであり、今までも数多くのゲームの開発に携わってきた。現在はルインの追い込みで、趣味の車にも乗れない毎日。



# VIRTUAL YAROU!!

●今月の現実 CHAPTER.16

## モーフィング

テレビCMや映画などで最近はやっている人の顔が獣になったり、車が豹になったりする映像、君達は見たことあるかな？  
今注目を集めるこの画像処理技術、モーフィングを紹介しよう。

●バーチャルリアリティとは――

日本語では「仮想現実感」または「人工現実感」と訳される技術。多くの場合コンピュータの中に作られたリアルで臨場感あふれる世界を体験、体感することをいう。今の段階ではまだ形のはっきりと見えない観念的なものだが、教育からアミューズメントまでその応用範囲は極めて広い。

view

## 君の顔が獣に変わる…モーフィングの世界!

ビデオクリップの中で華麗なステップを踏むマイケルが、突然別の生物へと豹変していく、あるいはコースの中を走るスポーツ選手の足が別の競技をする選手の足に変わる…思わずビックリしてしまうこれらの映像。ビデオを見返して、どうなっているのかその秘密に迫ろうとした人もいないかな?

これが最近注目を集めている、モーフィングと呼ばれる画像処理の1例だ。

このモーフィング、技術としては決して新しいものではない。制作に時間がかかり、あまり評価もされていなかった。それが最近のコンピ

ュータの進歩により高度、そして安価に制作できるようになったことから注目をあつめている。

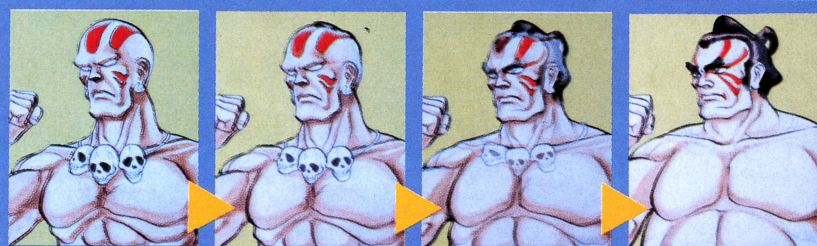
では、このモーフィングとはどういったものなのか? 下にあるストⅡで人気のキャラ、ダルシムの絵を見て欲しい。徐々に変化し、4コマ目でエドモンド本田になる。1コマ目と4コマ目はイラストから取り込んだ画像データで、中間の2コマはコンピュータによって作画されたものだ。ダルシムと本田、両者の特徴をうまく置き換え変形させていることがわかるだろう。

このように、画像を置き換え変形させていく画像処理がモーフィングだ。



▲コンピュータ上に取り込まれた画像データ。

## ダルシムが本田になる驚異の世界!!(笑)...



▲あのダルシムがおよそ似ても似つかないエドモンド本田になる。顔などの各パーツがうまく変化していくのに注目してほしい。

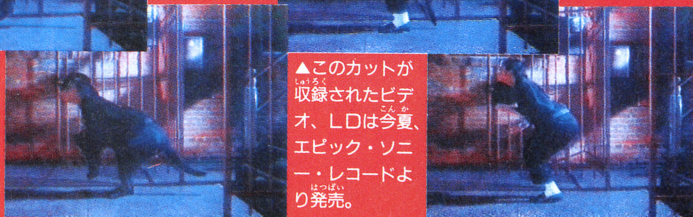


▼非常にスムーズなモーフィング。写真の写りが悪くてごめんなさい。雰囲気は分かるでしょ。

▼興味がある人は絶対に見逃さない。これ以外にも多数のモーフィングカットがあるぞ。

▲マイケル・ジャクソンのショート・フィルム「ブラック・オア・ホワイト」より。

▲このカットが収録されたビデオ、LDは今夏、エピック・ソニー・レコードより発売。



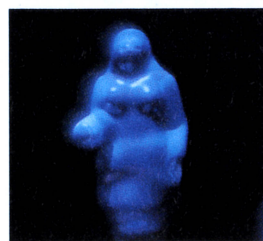
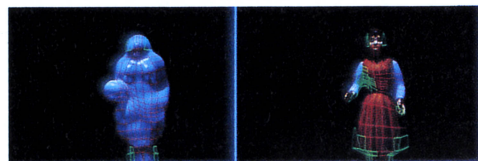


# モーフィングはどうやって作られるのか?

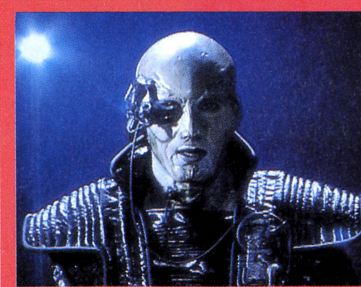
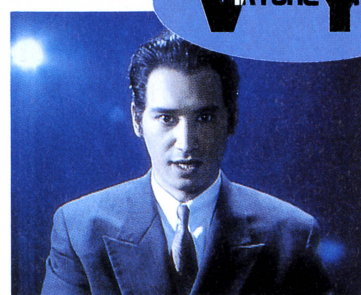
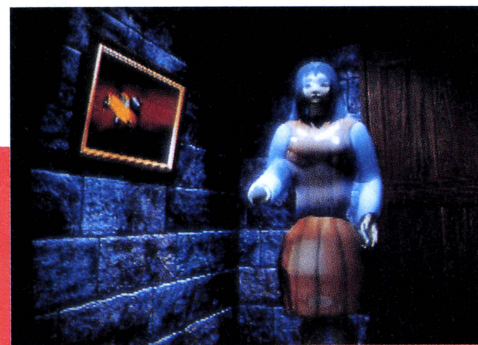
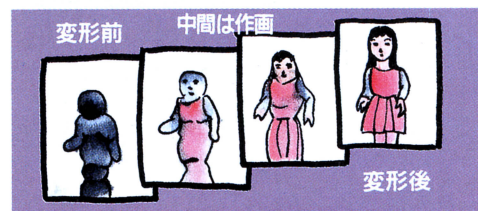
実際にモーフィングがどのようにして作られているかだが、おおざっぱに説明すると、変形前の絵（グラフィック）と変形後の絵を用意し、それをコンピュータに入力。どの部分がどの部分に変化するか、対応座標を設定し中間の絵（実際の変形パターン）をコンピュータに作画させているのだ。こうして完成した絵をビデオにコマ撮り、作品として完成。ピンときた人も多いと思うが、この制作手法は原画といわれるものと絵の間にアニメーションといわれる絵を入れ、動きを作るアニメーションの手法に非常によく似ている。

最大の違いは、対応座標の設定だ。コンピュータは絵を変化させるとき、その絵の内容を判断して中間を作画するわけではない（例えばダルシムと本田の顔を認識しているわけではない）。そこでダルシムの目は本田の目になる、といった設定

が必要になる。下の写真がその例。金属の塊と女の子の体とを対応させる線が細かく設定されている。これがモーフィングのなかで一番大変であり、経験が必要とする部分でもある。しかし、近い将来コンピュータが絵を認識できるようになれば、誰でもモーフィングを作れるようになるかもね。



上の写真が対応座標を示したものの。グリッドと呼ばれる細かい線が書きこんであり、絵をブロックに分けている。コンピュータはこのブロックで2つの絵がどう対応、変化していくかを判断、点の置き換えによって、絵を変化させるのだ。



## 制作手順

変形前の絵制作

変形後の絵制作

対応座標の設定

コンピュータによる作画

完成



今回取材にお邪魔した榎ルーデンスの増尾さん。

最近ちょっと元気がないが、ホームビデオの人気はすごいものがある。でもエフェクトなどの特殊効果ができない点に、不満を持っている人も多いだろう。もし今回紹介したモーフィングが家庭用ビデオなどでも簡単に制作できれば、これはかなり楽しいにちがいない。今の段階ではまだまだ現実には難しいだろうが、各家電メーカーさんには頑張ってもらいたい。ゲームにも利用できそうだしね。※今回のページで使っているモーフィングの画面は、マイケル・ジャクソンを除いて全てで紹介した増尾さんの作品。大変お忙しいところありがとうございました。この場を借りてお礼いたします。



◀マイケル・ジャクソン「ブラック・オア・ホワイト」より。女性の顔が、見事に髪サおやじと変わる。この滑らかさは必見モノだ。

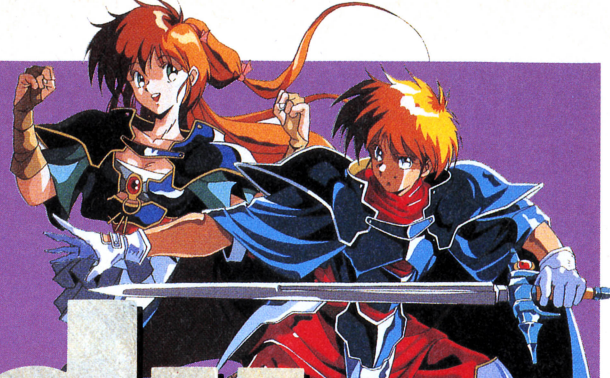


まずは開発状況の報告から。ファルコムさんでは、現在エンディング用などのグラフィックを中心に作業が行われている模様。いよいよ制作の大詰めにあさしかかっているというところだ！

# XClub Xanadu

クラブ・ザナドゥ

Vol.7



## どーだまいったかのビジュアル大特集だ！

今月は新たに入手したビジュアルシーンを中心に『風の伝説ザナドゥ』の世界を紹介していくぞ。

主人公のアリオスをはじめ、ソフィアやダイモスなど、メインキャラクターが続々と登場するのはもちろん、ストーリーに深く関わってくるキャラクターが総登場。

これまでに紹介してきたトップビューやサイドビューの画面構成や戦闘シーンなど、独特のシステムともども見逃せないね。

本邦初公開の  
オープニングを見よ!!



おまじかねのオープニングを紹介するぞ。細かいカット割りで登場するメインキャラのシーンなど、凝った仕上がりになっているのだ。



実際に遊んでみると、パーティシステムの快適さは想像以上だ。

風の伝説ザナドゥ

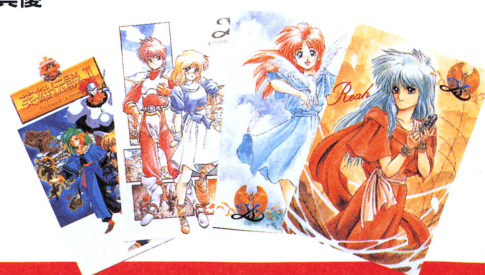
### [FALCOM] EXPRESS

先日ファルコムさんに取材にいったところ、近々F・Sで新製品が発売されるとのこと。試作品を見た途端に「ほ、ほい〜」と思ってしまったナイスな商品だけにこのコーナーでも紹介する予定。お楽しみにね。

### ファルコム Q&A

ファルコムグッズの入手方法を教えて！  
岐阜県/後藤真優

**A** 今月もおなじみのファルコムの中原さんに答えてもらおう。では、よろしくお願ひします。  
「東京の近くにお住いの方でしたら、代々木のファルコムショップで手に入ります。ただし、品切れの商品もありますのでご了承ください。  
また通信販売も行っておりますので、ハガキで、日本ファルコムまでカタログと振り込み用紙を請求して下さいませうございすよ。」





# ゲーム中にも物語を盛り上げるビジュアルが満載!

左ページで紹介しているオープニングビジュアル以外にも、ゲームの途中にビジュアルシーンが挿入されるぞ。それぞれのキャラクターがアップになって、演出効果もバッチリだ。

こんな感じに挿入されるぞ



▼きれいに描き込まれたグラフィックとBGMが絶妙。このようなビジュアルシーンは各章の間に挿入されるぞ。



はて、このキャラクターは……!?

今回の取材で見せてもらったビジュアルシーンの中に、初めて見るキャラクターが何人かいたので紹介しておこう。また彼らがどんな形で登場するのは、たぶん次号でお伝えできると思うぞ。



## ついに決定!8人のメインキャラ声優紹介

アリオス

山口勝平



イシュタリア王軍の百騎長。その名声は諸国に広がっており敵からも名将と噂されている。

ソフィア

佐久間レイ



バルティア神殿の神官。この世界では彼女だけがグレーネの力や特別な修業なしに魔法を使える。

ダイモス

江原正士



イシュタリアのなかでもい?を争う剣の使い手。アリオスの忠実な部下でもあるのだ。

リュコス

矢尾一樹



他人と馴れ合うことを嫌い気の向くままに生きてきた。典型的な一匹狼タイプ。

ピュラー

山本百合子



大賢者エナスのもとで修業をしている魔法使い。外見通り純真な心の持主だ。

アルゴス

築田清之



見てのとおり人間ではないがアリオスとともに旅をする。果たしてどんな声なのか!?

メティア

勝生真沙子



ソフィアを守ることを天命とする、女従者。武術と魔術、ともに一流の腕前を持つ。

ヌース

塩沢兼人



かつて、イシュタリア王軍で軍師をつとめていた、天才的な頭脳の持ち主。

「ファルコム」

▶PCにも移植された「ソーサリアン」名作だよね。(大阪府/宇奈月浩彦)



▶PCにも移植された「ソーサリアン」名作だよね。(大阪府/宇奈月浩彦)



▶PCにも移植された「ソーサリアン」名作だよね。(大阪府/宇奈月浩彦)



おハ ガキ 大募 集!!

Q&A、ミュージアムの他で意見、ご希望も受け付け中。こんなコーナーをやって、とかこんなことが知りたい! などなど、どんなことでもOKだよ。

<あて先> 〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館月刊PCエンジン「ファルコムエクスプレス」の係



不知火 舞って知ってる? ボヨヨ〜ンって!

# 激烈技 SPECIAL

このところ激烈技のハガキが、っんげ〜少ない。新作があまり出ていないってこともあるんだけど、ちょっとサビ

■ヘビー級——超大技 ■ライト級——小 技  
■ミドル級——大 技 ■フライ級——おまけ技

シイ。くるときは、もう見るのがイヤンなるほどの量があるんだけどネ。あのころがなっつかし〜ぜ、まったくヨ!

雀偵物語3 セイバーエンジェル



## お得技3連発!!

月P激烈取材班

面セレクト



左の画面で方向キーの左上・①ボタンを押しながらランボタンを押す  
(タイトル画面が出るまで3つとも押しっぱなし)



◀好きな面へ入ける。

フルフル〜サイコロ〜が好調? の雀偵3 だけど、中々先へ進めない人に面セレとそれを使った技、2種類を紹介するぞ。これを使えば、勝負しないでも勝ったり負けたりが自由自在ってわけさ。

さらに面セレクトを使って始めたゲーム中の……

サイコロを振る画面で



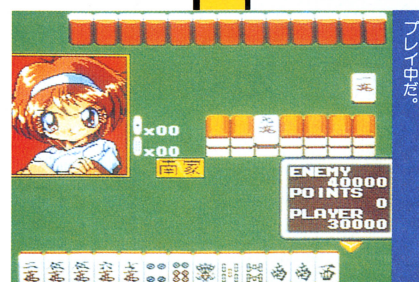
この画面中だ。

技セレクト画面で



この画面ね。

麻雀画面で



プレイ中だ。

プレーせずに勝つ

①ボタン・ランボタンを同時に押す

面セレして始めたゲーム中の、上の3つの画面のどれかで、左右のコマンドを入れれば、勝った時や負けた時のいろんなビジュアルが見られるんだ。

プレーせずに負ける

①ボタン・ランボタンを同時に押す





## ゼロヨンチャンプⅡ

# な〜んとニトロが5000ドル!!!

愛知県/小藪弘道



▲こ〜んな高い!



▲この画面でコマンド。



▲これでOKだ。

パーツのリストを見るとなんと、ニトロが超安い5000ドルになっている。これでレースが有利になることは間違いないってことだ。



例えばバリバリに速くなるニトロ。でも値段がバカ高く、なかなか買えないよな。そこで、この技。これを使えば5000ドルで買えるようになるんだ。これでちょっと努力すれば買えるよね。ラッキー〜と!!

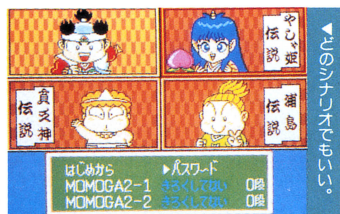
上の画面で方向キーの左・上・下・下・上・右・上・下・下・上・右・上・下・下の順に押す

## 桃太郎伝説外伝 第一集



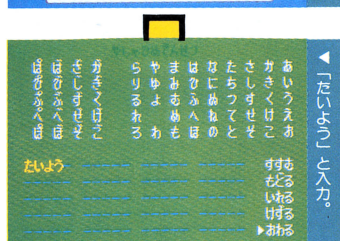
# いきなり“おまけ”だ〜っ

岡山県/ぶよぶよだよ〜

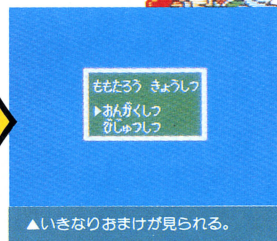


▲このシナリオでもいい。

桃外伝のおまけをゲームクリアせずにみられるパスワードを紹介だ。どのシナリオのパスワードでもできるぞ。



▲「だいよこ」と入力。



▲いきなりおまけが見られる。

## ゼロヨンチャンプⅡ



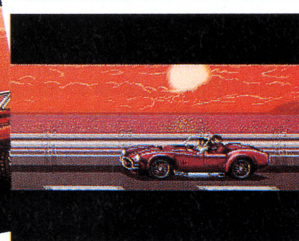
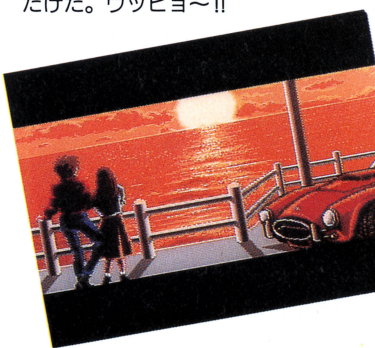
# 出た!いきなりエンディング

東京都/大川信宏

なな〜んと、ゼロヨンチャンプのいきなりエンディングが発見された! やり方は簡単、ネーム入力で“すたっふ”と入れればいだけだ。ウッピョ〜!!



▲ここで入力。



## つっぱり大相撲



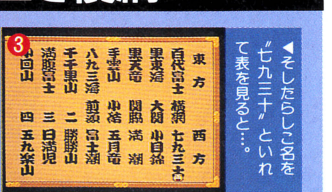
# いきなり横綱&パスワードで前頭十枚目!!

鳥取県/大田譲  
東京都/スカボンチ

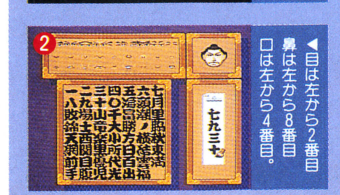
## モニタージュで横綱



▲まず、モニタージュで勝を作る画面にするんだ。



▲「そしたらしこ名を“七九三”と入れて表を見ること。」



▲「目は左から7番目、鼻は左から8番目、口は左から4番目。」

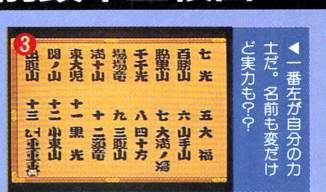


▲「これいきなり横綱が作れるぞ。超強いから案外だ。」

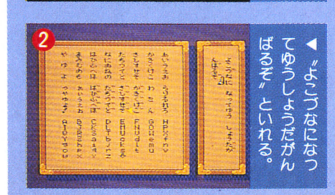
## パスワードで前頭十三枚目



▲「お次はパスワードを入力する画面にしてパスワードを...」



▲「一番左が自分の力士だ。名前も変だけと実力も?」



▲「よつなになつてゆつしうだかんばる」と入れる。



▲「ほんとに意味がない。まあおまじとして覚えておいて。」

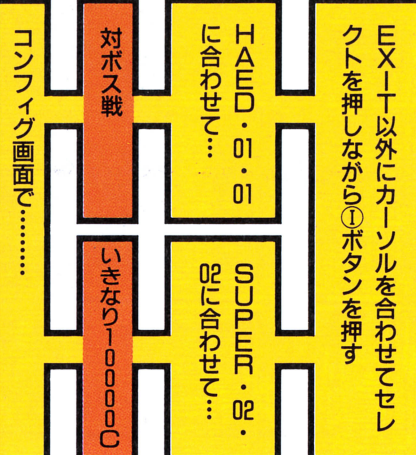




# 対ボス戦モード&いきなり10000C

月P激烈取材班

ウインズオブサンダーに、いきなり10000Cを持ってスタートできる技と、各エリアのボスのみと対戦できる技の2つが発見されたぞ。



▲「コンフィグ画面の一番下」がBOSSに変われば成功。いきなりボスとの壮絶な戦いが始まる。



▲左のコマンドを入れて「ビロン」と音がすれば成功。EXEでコンフィグを抜け、そのままスタート。

## 天使の詩II



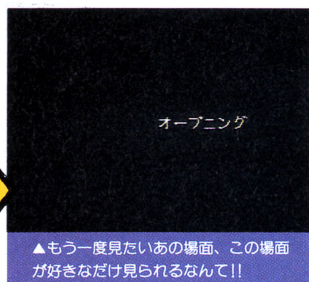
# ビジュアルセレクト

神奈川県/山城太一



▲このロゴ表示中に。

RIOTさんお得意の、RPGビジュアルモードが発見された。左下のコマンドを入力すればいいんだ。成功すれば名場面見放題。



▲もう一度見たいあの場面、この場面が好きなだけ見られるなんて!!

上のメーカーロゴの画面で①・①・下・下・上・上の順に素早く押す

## ふしぎの海のナディア



# デバッグモードっ!!

広島県/近藤隆

ナディアにデバッグモードがあったぞ。デバッグの内容も、いろいろと楽しめるものがあるからこれはウレシイかもしれない。



▲ここにいるんことができる。



▲タイトル画面でコマンド。

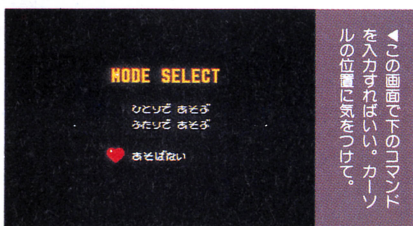
タイトルでコンティニューを選び方向キーの右上・①・②を押し続ける。

## PC原人3



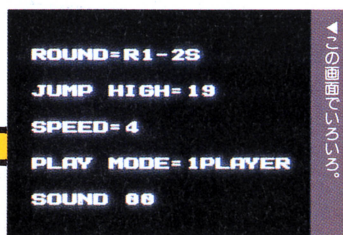
# デバッグモードでアケ〜っ!!

愛知県/宮下裕



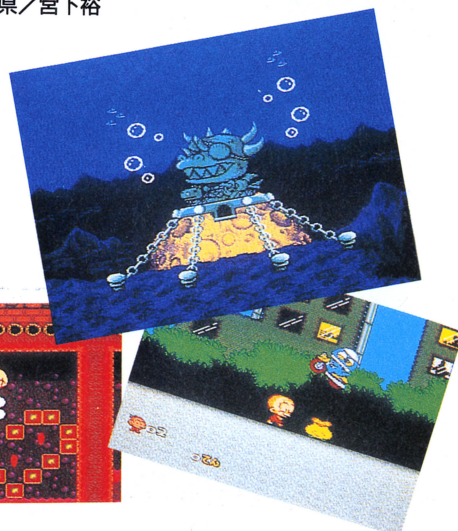
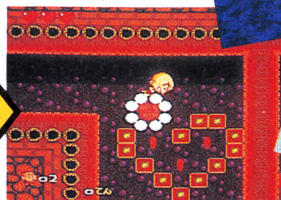
▲この画面で下のコマンドを入力すればいい。カーソルの位置に気をつけて。

原人3のデバッグモードを教えちゃうぞ。ここに入れば、ラウンドセレクトはもちろんのこと、ジャンプの高さやスピードなんかも変えられるようになるんだ。うまく使えばゲームが有利に進むこと間違いのないことだ。ちなみにボーナスステージも遊べるぞ。



▲この画面でコマンド。

上の画面で方向キーの左下・①・①を押しながらランボタンを押す(カーソルは遊ばないに合っていること)







## ホラーストーリー

### 電話ボックスでシールドはろう!

大阪府/上野圭徳



▲何となく面をずらす。

ちょ〜難しいこのゲーム。何とか3面まで行こうぜ。そしたら赤い電話ボックスがあるところまで進んだ。そのボックスでしゃがむと、“P”を3つ集めた時の状態(バリア)になる。ラッキー。



▲ボックスでしゃがむ。



▲1〜3面まで行っても平気だ。



## シムアース

### ガイア君をいじめる!?

福岡県/江頭潤吉

シムアースのおまヌケ技を紹介するぞ。画面をガイア画面にしてカーソルをガイア君の中心に合わせる。そして①ボタンを押すと、ガイア君が“やめて〜”と叫ぶんだ。ちょっとかわいそうかも。



▲まずガイア画面を。



▲ちやうど1つおなじみ。



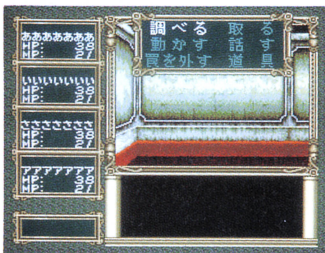
▲この①ボタンを。



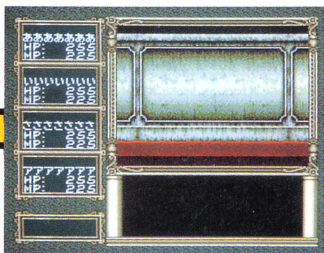
## ラプラスの魔

### いっきに最強…その先は!?

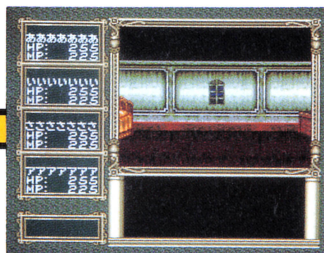
山梨県/酒井康志



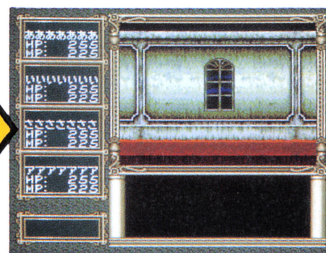
▲まず、先月号に掲載した、最強コマンドを入力する。やり方は、屋敷に入って、入口のドアの左側の壁の前に立つ。そして5回連続して“しらべる”んだ。



▲これでキャラがいきなり最強になっているはず。さて、ここからが今回の技だ。移動する際にランボタンを押しながら移動する。これだけでOKだ。



▲ランボタンを押して移動している間は、敵キャラがまったく出現しないぞ。しかも、壁なんかをすり抜けて移動できるから、どこへでも行ける。



▲ただし、壁を抜けて行きすぎると、バグったような画面になってしまう。来た道を戻れば、大丈夫だけど迷っちゃったら、抜け出すのが大変だ。注意すること。

# 「激烈技」を大募集だっ!

激烈技のコーナーでは1年365日いつでもおもしろ技を募集しているぞ。どんな技でもかまわないけど、他の人が考えたものはボツにするからね。んでもって採用された人には図書券をプレゼントしちゃうぞ!

応募方法をよく読みゲーム名、住所、氏名を忘れずに書いてバシバシ送ってちょ〜だい。できれば、なるべくわかりやすく書いてくれると、うれしかったりなんかするな。たのしい技をたくさん待っているからね! ヨロシク〜!!

## 図書券をプレゼント!

この激烈技のコーナーに採用された人には、そのランクに見合った“図書券”をプレゼント! ランクはフライ級からヘビー級までの4ランクだ。採用されて好きな本を買っちゃおう!!

ヘビー級 → 10000円分の図書券  
ミドル級 → 5000円分の図書券  
ライト級 → 3000円分の図書券  
フライ級 → 1000円分の図書券

41円

郵便はがき  
10101

月刊PCエンジン編集部  
「激烈技⑦」係  
東京都千代田区  
一ツ橋こらー

激烈技

(ここにキミが見つけたワザを書こう)

住所  
氏名  
年齢  
電話番号

## 応募のきまり

官製はがきに、キミが見つけた技と、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて「激烈技スペシャル⑦」係に送ってください。私製はがきの時は41円切手を必ずはってね。





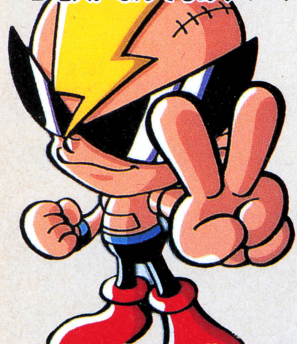
# 赤色パラダイス2M新聞

CD電人  
7月30日  
堂々発売予定!  
ハードソフ/6800円



## 発覚!!

スシ、歌手、ロカビリー、この3つの共通点はなんだ? そう、それはCD電人。なんでもありのハチャメチャシューティング、ここに現わる!!



発売日も近くなり、周囲からの期待の声も高い電人。前作同様、海あり、火山あり、と変化にとんだステージが用意されているが、今回さらに、TV局ステージまであることが関係者の証言によって明らかにされた。敵のほかに、照明器具などキケンなものもたくさんあるステージらしい。しかしこのような厳しい状況のなかでも電人は、「ノープロブレム。目じゃないぜ!」と強気なようす。今後の戦いぶりを十分期待させてくれる。

## CD電人TV局に乱入!?



## これがTVステージの攻略シーンだっ!!

受け付けを通して廊下を抜けるとスタジオだ! 時代劇から桜吹雪、クイズ番組とさまざまなスタジオがあるが、さすがに見学気分じゃ進めない。時代劇のスタジオでは、ボヤボヤしていると敵が照明の綱を切って、電人の上に落としてくるから注意! 顔に当たろうもんなら、ガラ○の仮面の月○先生になってしまうぞ。ピンチになったらすかさずウチンボム! これが合言葉だ!



▲ここは一体何のスタジオなのか? パツクの桜が還山の金さんを訪ねとさせる。



▲カベの絵から突然飛び出てくるから注意!

▼照明は素早くよけてバツファイアで攻撃しろ!



## CD電人100万本計画第1弾、

驚異の  
3D

### とび出るアンジェラ2

◆近日発売予定/価格未定◆

“1.も絶賛発売中!!増刷出来!



アンジェラ吉川氏  
近影

ステレオグラムの集大成ともいえるこの一冊。前作をしのぐ、アンジェラ吉川氏の魅力、迫力をあますことなくお届けします。(まずは右の写真でお試ください。) 大好評のポエムコーナーも掲載予定。

二次元で見るには惜しい! アンジェラ氏の姿。しかしこの本では実物の彼を見てわかるような錯覚に陥る。ステキなことだ。(阿部K助教授)



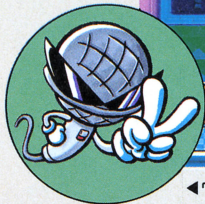


# 北島サブロウJr.現る!?

あの演歌の帝王・北島三郎氏を彷彿とさせるヤツが現われた。名前は自称“ウナランダー”。そのほかのことはまったくの謎に包まれている。

TVステージ

にいるウタフォースと合体した、電人の姿というウワサもちらほら。キミの手で確かめよう!



◀ウタフォース

## 特ネタ!!ボスはこう倒せっっ!!

24個ものTVがついている“パラエティー・JO”がここのボス。レーザー、音符、パリア、ボム、と4種類で攻撃してくるコイツは、パターンが分からないと手強い。そこでわれわれ取材班と電人は、決死の努力でヤツの弱点を研究。そしてついに探し当てたのだ!

### 電光掲示板を見よ!

なんと! ヤツの頭の上の電光掲示板に、次にくる攻撃と、そのカウントダウンが表示されるのだ!



▶電光掲示板に注目! カウントは5秒。先手必勝! この間に攻撃しまくろう。でも深追い禁物。



◀オンパレード! パターンがわかったら後は攻撃のみ!

まさかあんなところに弱点があるとは…!!

一見先が読めない攻撃に、最初あせっちゃったけど、あの電光掲示板を発見してからはもうこっちのものさ。命拾いしましたぜ。

だれにも言ったことがなかったのにナゼ…?!

う、うかつだった…。あの電光掲示板をつけた時点で失敗だったのか…?

いや、気付く電人のほうが悪いんだ! 覚えてろよ!

# ついに始動つつっ!!

## CD電人オモチャ計画

あのPC電人が、仲間たちが、超合金になって、今よみがえる! シリーズ全作発売予定だ!

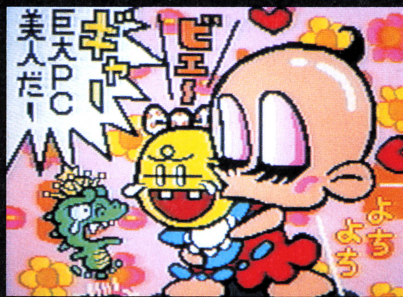
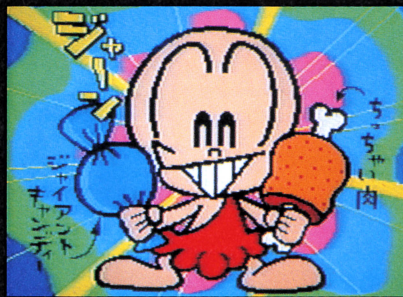
近日発売!!

RED

超電人シリーズ



PC原人 作/青木コブ太・阿部K助 ©RED



## ヒミツのCD電人口カビリーテレホン

CD電人に入っている、ロカビリーでパンキーな歌が6月1日から下のテレホンサービスで聞けるぞ! こそって電話しよう!



♡電人Tel.サービス♡

札幌 011-814-9900  
大阪 06-251-9900  
東京 03-3260-9901  
広島 082-814-9900  
名古屋 052-586-9900  
福岡 092-713-9900

★本と超合金はどうもガセネタらしいが、このテレホンサービスだけはマジに本当! 月Pを信じる人は、ぜひかけてみてね!



みんなもう新しいクラス、職場には慣れたかな？まだ慣れていな

開発状況 ▶  レイ・フォース/価格未定/発売日未定

スタートリング・オデッセイで  
いちやくこう あつ  
一躍脚光を集めたレイ・フォース  
さんのRPG第2弾が、早くも登  
だい だん はや とう  
場するぞ。今度は未来を舞台にし  
こんど らい たい  
た、スペースファンタジーだ。

宇宙震（コスモスシェイク）に  
巻き込まれ別次元に来てしまった  
ハリーの冒険に期待せよ!!



T27

DIST: 0000000

プレイヤー  
ミサイル

SHIELD REMAIN  
00000 / 00000

ゲームは惑星を移動しながら進んで行くタイプ。宇宙船に乗っての戦いもある戦闘シーンや、様々な仲間との出会いや別れなど、楽しみも多そう。ビジュアルシーンもきれいで楽しみ!! 早く遊びたい!!

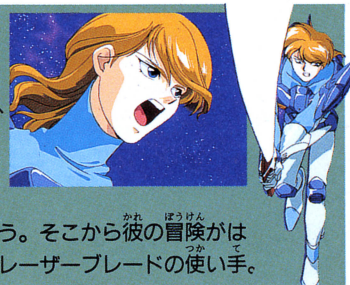


▲これが宇宙での戦闘シーン。詳しいことはまだ分からないが、派手なものになりそう。

ほんべん しゅじんこう れんぼう う ちゅうぐん とく  
本編の主人公。連邦宇宙軍、特  
しゅぶたい しょぞく  
殊部隊に所属するパイロットだが、

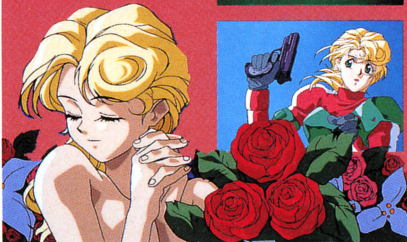


されてしまう。そこから彼の冒険がはじまる…。レーザーブレードの使い手。

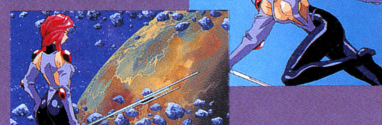


全宇宙の運命を賭けた  
ハリーの旅が始まる…

ほんべん  
本編のヒロイン(?)。  
わくせい おうじょ  
惑星メナリスの女王  
にして、ちりょうけい  
治療系ES  
Pを得意とする。



と ようへい たい しょふし  
元バルド庸兵部隊に所属したサイキック  
ソルジャーといたこと以外不明。一体ど  
んな形で物語に絡んでくるのだろうか？  
攻撃系のESPを得意  
としているらしい。



**続報を待て!!**



# Special Part.2

いそこのキミ!! 月Pを持って学校に行けば、人気者になれるぞ!!

## HOT! ただいま勇者募集中



開発状況 ▶ ■■■■■■■■■■ ヒューマン/発売日未定/価格未定

今度のヒューマンは一風変わったボードゲームなのだっ!!



▲ヒューマンさんらしくない(?)コミカルな内容のゲームなのだ。ビジュアルシーンもくさんあるぞ!

1~4人までのプレイが可能なのだっ!



ひさびさの登場のヒューマンさん。今度はナント! RPG要素をもつボードゲーム。参加人数も4人までOKだし、友達の家を持っていて遊ぶにはもってこいのゲームなのだ。

最初に参加人数を決めて、名前を入力する。1人で遊ぶ場合は、他のプレイヤーをコンピュータが担当。

## 三國志Ⅲ

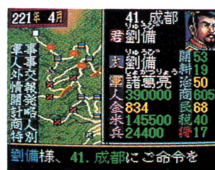


開発状況 ▶ ■■■■■■■■■■ 光栄/14800円/8月発売予定

あの歴史三部作の最高傑作である『三國志Ⅲ』がSCDにて登場!



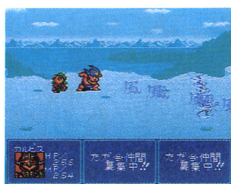
いよいよPCエンジンで『三國志Ⅲ』が遊べるっ! しかも「ソフトの仕様はメガCD版とほとんど変わりません」とのこと。これはかなり期待していいんじゃないかな? とりあえず画面写真を見て、デキの良さを実感してくれ!



メガCD版のシステムを受け継いでるってことは、当然「武将ファイル」がある!?



▲「孔明」の「天才軍師」が「孔明」だ。彼は何処に。



SCDでの発売されるわけだから、ビジュアルシーンもバシバシ登場する! 下のシーンは街を解放したところだ。マップに点在する街や山城から敵の兵士を追い出すと、このようなビジュアルを見れる。



マップ内を移動していると、何かしらイベントが発生する。上の画面は敵に出会ってしまったトコだ。「風」がイカス!

## 街を解放し、敵城を目指せ!!

勇者 ばげん 1位 1年目 風の月



▲フィールドを移動していると、こんなイベントに遭遇することもある。

目的は簡単。街や城を解放し、ステージ・ボスを倒せばいいのだ。



▲この強そうなお敵はボスかな? 魔法攻撃で攻めろ!

## 迫力の戦闘シーンを再現!!

| 人口     | 金    | 兵士    | 武将    | 商賈 | 相馬  | 米売  | 米買 | 関  | 開 | 治  | 水  | 糧  | 率  | 民  | 忠  | 走  | 射  |
|--------|------|-------|-------|----|-----|-----|----|----|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 640000 | 2300 | 55000 | 25100 | 18 | 690 | 114 | 36 | 55 | 0 | 48 | 48 | 48 | 40 | 80 | 52 | 52 | 52 |
| 33     | 28   | 26    | 3     | 4  | 8   | 101 |    |    |   |    |    |    |    |    |    |    |    |

Ⅲになって大幅にスケールアップしたのがこの「戦闘画面」。よりリアルに戦闘を楽しめる(?)ようになったのだ。

| 201年 3月 3日 朝 晴れ | 23. 新野 | 敵劉備軍  | 劉備   | 夏侯    | 曹操    | 兵力   | 兵士    | 金 | 米 |
|-----------------|--------|-------|------|-------|-------|------|-------|---|---|
|                 |        | 10100 | 2400 | 26556 | 19000 | 2400 | 29196 |   |   |



陣形を組み、攻め入れ!

▲劉備対曹操の戦い。歴史に残る名勝負が始まる。歴

## ●もちろん"一騎討ち"もあるぞ!!

三國志といえばこの場面。お互いの武将が火花を散らし、矛を交える姿は手に汗握るよね。『Ⅲ』になり一騎討ちもアニメで表現されて、より白熱したシーンを見られるのだ! この勝負、軍配はどちらに上がる?



▲孫策対太史慈。画面に表





ハドン / 発売日未定 / 価格未定

ゲームは3D視点のRPGでキャラメイクができたりと、ウィズとダンマスのおいしい所を合体させたようなタイプ。



▲ビジュアルはと  
ても細かい。下の  
プレイヤーの表情  
も変わるんだ。

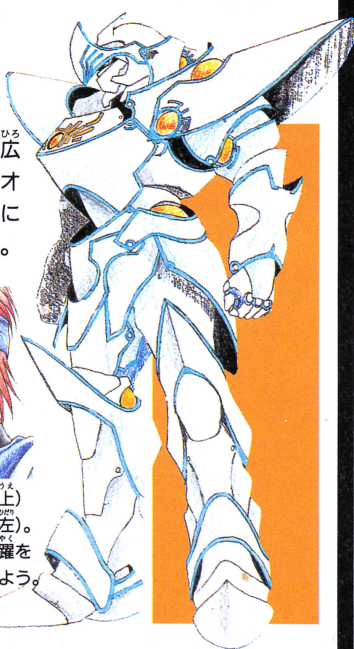
ローブをまとった二人の人物が、身動きもせず黙って立っている。そのとき、泡立つ大桶の底からくぐもった声で囁きあう。「胸はさびれておいておなか」

工画堂スタジオ／発売日未定／価格未定

『スーパーシュヴァルツシルト』  
シリーズに続く、工画堂スタジオ  
さんの新作SLGがいよいよ発表！  
機装鎧と呼ばれるアーマーを身  
につけ、幻想的な世界で戦いが繰り返  
されるこのソフト。工画堂スタジオ  
さん独特の、ストーリー性をたくみに  
盛り込んだSLGだけに楽しみだね。

A portrait of a young woman with short, layered pink hair and large, expressive brown eyes. She has a small, determined expression and is wearing a blue and white armored collar. The background is a solid light blue.

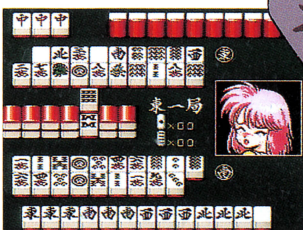
◀▲ヴァイス (上) うえ  
とファーレイ (左) ひだり。  
彼らがどんな活躍 かつやくを  
するのか期待 きたいしよう。



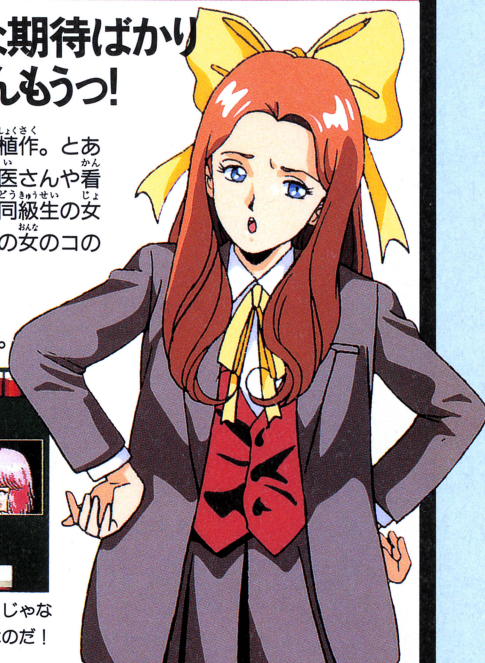
ナグザット／発売日未定／価格未定

こらこら、へんな期待ばかり  
しないでよネ!んもうっ!

人気アーケードからの移植作。とある  
 くるくろニクを舞台に、女医さんや看護婦さん、女の患者さん、同級生の女子高生……など、総勢15人の女のこの  
 中から相手を選び、麻雀で  
 対戦。勝つと、それぞれの  
 ストーリーが進んでいくよ。



▲ことわっておくけど、脱衣モノじゃな<sup>だつ</sup>  
いからね。健全美少女娯楽麻雀なのだ！<sup>けんぜん びしょうじょ ごらくマージャン</sup>



ライトスタッフ／発売日未定／価格未定

じゅんちょう かいはつ すず  
順調に開発が進んでいる  
きたい  
期待のSLG『ソードマス  
こんげつ あら がめん  
ター』。今月は新たな画面  
しゃしん にゅうしゅ  
写真を入手したので、それ  
ちゅうしん しゅうかい  
らを中心に紹介していくぞ。

戦闘シーンはななめから見た感じの画面。もちろん、それぞれのキャラは戦いに勝てば経験値がもらえるし、レベルも上がっていくのだ。

▼CDならではのビジュアルも、もちろんこの通り。



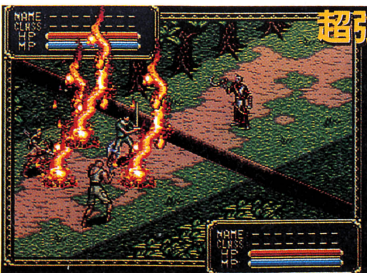
▲フィールド  
はこんな感じ。  
コマンドもい  
ろいろあるぞ。



**超強力な魔法もあるぞ!!**

フィールド上で敵と接触すると戦闘開始。迫力あるアニメーションで、戦士たちの戦いが繰り広げられるぞ。

また左の写真のように、魔法を使った攻撃もあるのだ。  
派手なだけでなく効果も抜群！





**HOT!** ダウンタウン熱血物語  

開発状況▶  ナグザット/発売日未定/価格未定

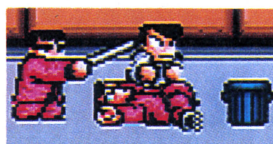
くにおくんが正義の鉄拳で大暴れ  
恋と友情の……ご町内格闘伝説！



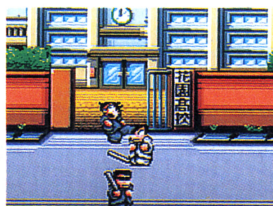
▲くにおくんを手助け<sup>て だす</sup>するため、女子高生<sup>じょしこうせい</sup>たちがいろんな情報<sup>じょうほう</sup>を教え<sup>おし</sup>てくれたりするぞ。

おなじみ熱血高校くにおくん  
が、その正義漢ぶりを発揮して  
活躍する、アクション青春巨編  
……!? とらわれの女子高生を  
助けだしたり、ステージごとの  
さまざまな事件を解決するた  
めくにおくんが町内を駆けめ  
ぐり、RPGっぽく成長しながら  
悪徳高校生をやっけるという  
ストーリーだ！

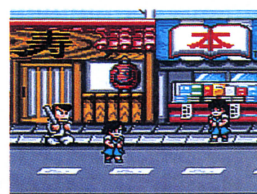
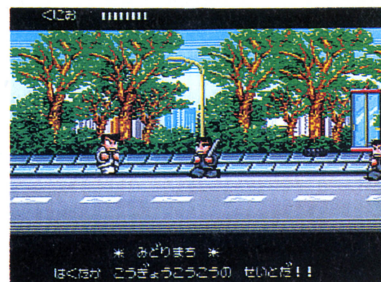
# ああ、青春ポコスカポン!



▲武器も使用可。道ばたに落ちてる  
物なんでも拾って、使っちゃえ！



▲町の中は、くにおくんに敵対する  
高校生たちでいっぱいだ。負けるな！



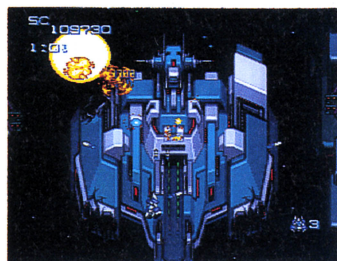
◀ 町まちの中なかでは、道みち行ゆく人ひとから話はなを聞きいたり、お店みせの中なかに入いったり、あちこちこまなく回まわってみよう――

**HOT!** サマーカーニバル'93  
ネクスザール・スペシャル

開発状況 ▶  ナグザット／7月発売予定／4980円

夏のゲームカーニバル公認ソフト  
激々バリバリのシューティング!

ねんまつ      たいかいよう  
'93年夏の大会用ソフトは『ネ  
クスザール』の競技用バージョ  
ン。タイム、スコア両アタック  
モードのみについて、今回も低価  
格での発売。うれしいぞ！



▲『ネクスザール』をベースにしたオリジナル作。数種類ずつのショット、ボムを適時選択しながら進むパワーアップ・タイプSTG!

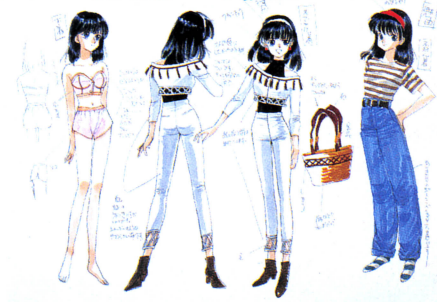
**HOT! 闇の血族**

開発状況▶  ナグザット/発売日未定/価格未定

ファッション界でまき起こる  
サイコでホラーなミステリー！

キャラデザインは「いのまたむつみ」だ!

パソコン版で評判だったシステムサムのノベルウェアシリーズからの移植作。若手友流デザイナーとその友人のモデルたちの周囲で、身の毛もよだつような事件が次々に起きる……。



## 開發情況

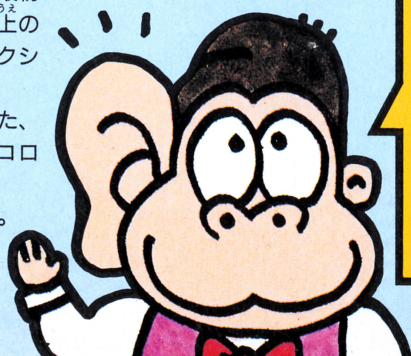
●さすがにおもちゃショーの時期になると、  
新作がどこから湧いたようにたくさん発表  
になるね。今月の開発状況は？

●初めにナグザットさんの情報から。新作の「風霧 (KAZEKIRI)」は、忍者アクションゲーム。タイトルはまだ仮題。来月号でちょっと紹介できるかも。

●東宝さんがPCエンジンに新規参入。最初のタイトルは「ゴジラ〜爆闘列伝」(右上の写真)。対戦が可能なゴジラ初の格闘アクションゲームになるらしいよ。

●システムソフトさんから発売予定だった、  
「インペリアルフォース」は、「PCココロ  
ン」の発売がひかえているシュールド・  
ウェーブさんから発売になることが決定。

●リバーヒルソフトさんの新作は、「FACE  
BALL（フェイスボール・仮題）」という  
ちょっと変わった3Dアクションシューティ



93ページにもちやしょーに出展されるタイトルが載っているからそこも見てね。

ングゲーム。最<sup>さい</sup>  
大<sup>だい</sup>4人<sup>にん</sup>まで参加<sup>さんか</sup>  
できるマルチプ  
レイヤーゲーム  
なんだ。

●日本テレネット

トさんか、<sup>スリー</sup>「サークⅠ・Ⅱ」に続く<sup>ワン ツー</sup>「サークⅢ」<sup>つづ</sup>が発売されることになったぞ。<sup>はっぱい</sup>発売は年<sup>はっぱい</sup>末<sup>ねん</sup>くらいになりそう。

●トンキンハウスさんの新作は、タテスクロールのシューティングゲーム「シルフィア」。ギリシャ神話を背景とし、美少女が主人公。

●ハドソンさんの新作「ブラッドギア」。オリジナルのロボットが作れるロボットアクションゲーム。





シリーズ  
第2弾

# YAWARA! 2

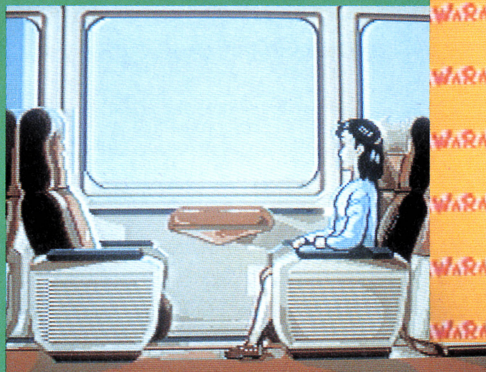
## 発売決定!!

昨年秋に発売されて好評だったデジタルコミック「YAWARA!」の、シリーズ第2弾の発売が決定したぞ。発売日などはちょっと先になりそうだけど、これから毎月情報を届けていく予定なので楽しみに。

前作では、なめらかに動くアニメーションや美しいビジュアル、ほとんどしゃべりまわりの音声などが好評だったよね。でも、その反面、コマンド選択はあるものの、ただボタンを押せば先に進めちゃって単調...という声があったのも事実。そこで、ソフィックスさんが、今回はそのへんの反省も含めて、さらにゲーム性を高めたものを企画中だそうだ。

下でも説明しているように、「YAWARA! 2」は、デジタルコミック部分だけでなく、いくつかのほかのモードもつけて、「YAWARA!」をいろいろな方向から楽しめるものになりそう。あくまでもデジタルコミック部分がメインではあるんだけどね。

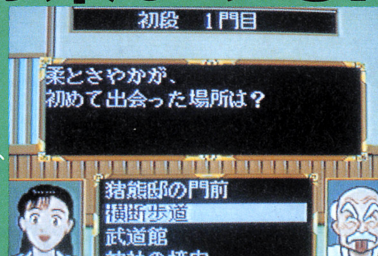
今回もアニメと同じ声優さんたちが登場。テレビアニメが終了しちゃって残念がっていたファンの人にも、待ち遠しいソフトになりそうだね。



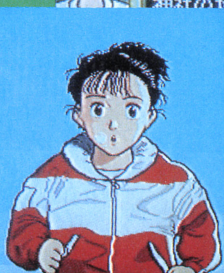
ソフィックス 価格・発売日未定

## 今回はデジ・コミのほかにクイズなどのお楽しみも!

デジタルコミック以外のお楽しみとして、まず、クイズ。もちろん、「YAWARA!」に関する問題が出題されるわけだけど、かなりの難問もありそう。初段から十段まであって、各段をクリアするとごほうびのグラフィックが見られるらしいよ。あと、どうやらアクション性のあるゲームモードも用意されているらしい。もしかして対戦ゲーム? このほかにもお楽しみがいろいろ。



▲アクション性のあるゲームモードも、企画中らしいよ。



▲デジタルコミック部分のビジュアルも、たっぷり。前作以上に期待できそうだね。

▲全500問用意される予定の「YAWARA!」クイズ。



# NEW REVIEW DAISAKUSEN!

## 新レビュー大作戦!!

5/31  
6/30



REVIEWER

倉持征木

待ちましたっ!

今月は本数が少ないけど、当たりの月だね。んでもってオススメの1本は「ストⅡダッシュ」。これしかない。でも「AⅢ」も捨てがたいなあ。



REVIEWER

YUGON

ガイルなんて…

ストⅡはSFC版からやり始めたもんで、ゲーセンのレバーだと昇龍拳がほとんど出ない。くすん。そんなオレをみんなでいじめるなよ(特にガイル)。



REVIEWER

れ〜ちゃん

とっても濃厚ね。

今月は本数めっちゃ少ないけど、ストⅡ1本で4本分の濃さはあるよね。これでPCユーザーが3251人くらい増えたかな?(憶測でものをいう私)。



REVIEWER

てらもー

ビッグは値段もね

今月はストⅡ、AⅢと、ビッグな移植が2本。値段もビッグだけど、どちらも買う価値あり。とくにストⅡは死んでも買え!! バクハツ、って感じ。



REVIEWER

JACK

ついにストⅡ 登場

常に移植希望ナンバー1の座をキープしていた「ストⅡ」が発売になる。やっぱり想像を絶するくらい売れまくっちゃうんだろうなあ。

FROM  
MAKER SIDE

## A列車でいこうⅢ



6月11日発売 9800円

アートディンク



このAⅢ遊ぶ前に、まず攻略記事を読むか、ゲームに詳しい人からレクチャーを受けることをオススメする。でないと目的や基礎が分からず、本当にハマることができないだろう。こういうとこに少し疑問を感じるが、1度理解してしまえば徹夜して遊ぶほどハマれるソフトだ。マウス対応で操作性もなかなか良いしね。

モニターという箱庭の中に世界を作っちゃうリアルタイムSLG。この手のタイプはあんまり好きじゃなかったし、どうも苦手だった。けどやり始めると意外(失礼!!)と楽しめた。ムチャばっかりして経理部長に怒られっぱなしだったけど、それでも、自分の電車にお客が乗ったり、町の人口が増えるのは、見ていただけでもおもしろい。

やっぱり、システムがとつきにくくて、それを理解するまで大変だった。みんなに教えてもらいながら、なんとか電車を走らせてみたものの、一向に町は発展せず…。

と言うか、発展するまですごく時間がかかるんだよね。でも、自分の箱庭を作れるっていうのはすごく魅力的! じっくりやってみようと思わせる1本だ。うん。

パソコン版でかなりハマったAⅢをPCで遊べる日がくるとは、正直思っていなかった。移植具合のほうも、処理のスピードが遅めなのを除けば完璧。こりゃビックリって感じ。メモリベース128と一緒に買うとかなりの値段になっちゃうけど、それだけの価値はある。食わず嫌いの人にこそ、強くオススメしちゃう!!

最初のルールがわかれば、思ったほど面倒じゃないね。かる〜く楽しみたい人はそれなりに、もっと深くじっくりのめり込みたい人には、細かい設定も可能だし。僕みたいに、あるひとつの街に思い入れができて、一か所だけ遊園地もあればゴルフ場もデパートも高層ビルもあるってのも、パランスは悪いけどいいんじゃない。

「AⅢ」は、長く遊ぶゲームです。早解きなんかしても楽しくありませんので、気長にやってみてください。端めば端めば味がでるスルメゲームです。

## ストリートファイターⅡ



6月12日発売 9800円

NECホームエレクトロニクス



もう何も言うことはない! あるとすれば音質に少し問題があることと、3つ目のボーナス面がないくらい。その他については、操作性も良好でゲーセン版であった技もほとんど再現されている(ザンギエフの投げ技は全てあるぞ)。点数を100にできなかった理由は、「フルセットで買った時の値段が高い!」というところにある。

正直言って、PCエンジンでここまで移植できるとは思ってなかった。やりこんでる人が見れば細かいところが違うんだろうけど、ボクにとってはそんなことあどうでもない。ゲーセンとまったく同じ感覚で楽しめるのは事実なんだから。ソフト単体で考えれば値段も手ごろだと思うしね。あとは専用ジョイスティック発売を待たせ!!?

ついに登場したか! って感じだよな! これがホントにPCエンジンのゲーム!? って驚きまくる。(失礼)見た目だけじゃなく、キャラの動きもグー! これで満足いけない人は、基盤買っしかないでしょ〜。

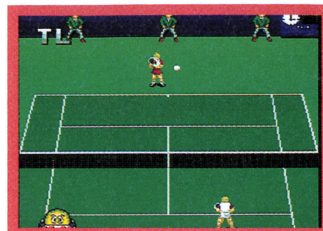
対戦をしたり、ハメ技を研究したり、と、とことん遊べる1本。でも、私へたすぎて対戦相手(対等な)いないのよね。切ない。

買え!! 絶対買え、何があっても買え!! 値段はパッド買って、マルチタップ買って…とかかなりになるけど、それだけの価値は絶対にある!! だーこれが落ち着いていられるか!! ストⅡが遊べるんだぞ、しかもダッシュ!! う〜ん、心からPC持っていて良かったと思ったね。とにかくストⅡ好きなら買って絶対に損はしない…高いけど。

こんなにこんなにデキがいいなんてうれしいよ。「ダッシュ」はガイルがちょっと弱くなっているのが残念だけど、そのおかげでほかのキャラも使うようになったからいいか? プランカなんか技の出力が速くていいね。そして何といっても四天王が使えるのが最大の魅力! 操作のほうもモンクなしだぞ。

「ダッシュ」の出来は本当に良いです。「ストⅡ」を持っている方も是非「ダッシュ」を買って、そのスピードと技の多彩さに酔いしれて下さい。(NEC)

## パワーテニス



6月25日発売 6500円

ハドソン



ゲームを始める前に(今更これはないんじゃない!?)とまず思った。グラフィックはしょぼいし、操作性もあまりよろしくない! ときてる。ナムコのワールドコートに慣れてしまった僕は、思わず指が止まるほどにショックを受けてしまった。これをもう少し内容(システム)を練ってから作ればよかったのになあ。

ごくごくオーソドックスなテニスゲーム。とはいえ、このタイプはやっぱり遊びやすいし、すぐになじめるのがいいね。細かいところでも工夫がされているから、いろいろ試してみると楽しいかも。なかでもパワーリーグシリーズでおなじみのオートモードは、めんどくさがりやのボクにはピッタリの機能で気に入っちゃった。

良くも悪くも、シンプルなゲーム。とことん打ち合いたいという人にはこれでもいいかもしれないけど、なんかものたりないって感じだなあ。選手を選べるんだけど、どの人でやってもあんまり変わらないし…。

でもオートでやると、ボールの飛んできたところに勝手に行ってくれるから、楽チンでいいな。初心者もこれで安心だね?

さすがパワーシリーズ、スポーツゲームのツボを押えているねえ、というのが率直な感想。球種の打ち分けを設定できるなど、細部が良くできているんだよね。もっとも細かい設定が多い分、既存のテニスゲームに比べると爽快感に欠けるような気はするけど、これはこれで楽しいよ。テニス&パワーシリーズファンは要チェック。

何本かテニスゲームが出ている中、あまりに普通すぎてちょっと意外な感じ。ハドソンさんらしく、ボンバーマンや原人などを選手として選べるようなお楽しみがあったもよかったんじゃない?…というのはぜいたくな。操作が簡単なオートモードなどの機能は、今までのテニスゲームが苦手な人にとって親切的な機能だね。

パワーシリーズ最新作、パワーテニスがいよいよ登場します。初心者の方も妖精についていけば上達すること間違いなし! 楽しんでください!



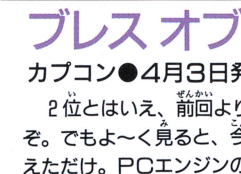


## SFC 売り上げTOP・5

初登場、いきなりトップはボンバーマン。機種を問  
わすの人気は、すごいパワーといえるね。

- 

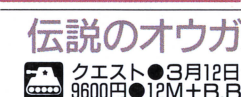
### スーパーボンバーマン

9720  
ハドソン●4月28日発売●7800円●4M  
ボンバーマンが出世してファミコン系に帰ってきたって感じ。スーファミ版の  
ほうは、ノーマルステージを2Pで協力してクリアしていくことができる、そして  
新しく“パンチ”なる技が増えたんだ。そのうちウチも紹介するぞ!!
- 

### ブレスオブファイア

6588  
カプコン●4月3日発売●9800円●12M+B.B.  
2位とはいえ、前回よりもポイントをアップしての2位は、意味があると思う  
ぞ。でもよく見ると、今回のトップは前回の5本のうち、3本が順位を入れ替  
えただけ。PCエンジンのトップ10だとあまり見られない現象かもしれない。
- 

### スーパーマリオカート

4725  
任天堂●8月27日発売●8900円●4M+B.B.  
なぜ？突然、3位に浮上の“マリオカート”。5月中旬現在、スーファミ本  
体の価格がかなり下がっているんだけど、そのせいで本体と一緒に買っていく人  
が多いんだろうね、きっと。これだけソフトが出ている中でね。偉大だ!!
- 

### 伝説のオウガバトル

3294  
クエスト●3月12日発売  
9600円●12M+B.B.  
カオスフレームって、マップの攻略時間が長くても下がつて  
しまう。一生懸命闘っているのに、民衆の身勝手さに腹が立つ  
よな。やけになって悪の道まっしぐら、ってのもいいかも。
- 

### スーパーファミスタ2

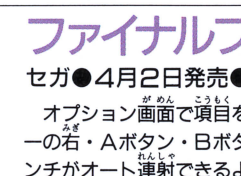
3267  
ナムコ●3月12日発売  
7900円●8M  
そろそろファミスタもバッテリーバックアップをつけて、デ  
ータを残せるようにしてほしい。そのほうが、のめり込めるよ  
うな気がするんだけど、みんなどう思う？

## MD 売り上げTOP・5

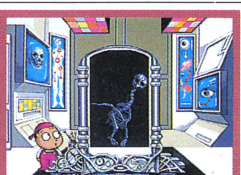
突然のストIIダッシュ発売延期。メガドラユーザー  
はショックだろうね。カプコンさん、たのむよ～!

- 

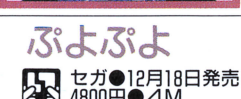
### 餓狼伝説

2435  
セガ●4月23日発売●8800円●12M  
1人プレイでゲームオーバーになったら、コンティニュー画面で方向キーの  
上・Aボタン・Bボタンを押したままCボタンを押してみよう。クレジット数を  
9まで増やせるようになるんだ。これでエンディングまで突っ走れ!!
- 

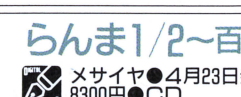
### ファイナルファイトCD

1440  
セガ●4月2日発売●8800円●CD  
オプション画面で項目を設定したら、EXITにカーソルを合わせて、方向キ  
ーの右・Aボタン・Bボタンを押したままスタートボタンを押す。そうするとバ  
ンチがオート連射できるようになるんだ。これはけっこう使えるぞ。
- 

### スイッチ

1212  
セガ●4月23日発売●8800円●CD  
“ボタンを押す”行為だけで進んでいく、アドベンチャーゲームの「スイッ  
チ」。押したボタンによって、さまざまなアクションが楽しめるんだ。そのギ  
ャグのノリが昔懐しい「ゲバゲバ90分」なんかと一緒に。好き嫌いがあるかもね。
- 

### ぷよぷよ

831  
セガ●12月18日発売  
4800円●4M  
編集部の人氏氏はぷよぷよをプレイすると必ず“俺は霸王だ  
”とのたまう。確かに以前よりうまくなってはいるんだけど  
な～？ ほっとくしかないか。
- 

### らんま1/2～百蘭愛歌～

751  
メサイヤ●4月23日発売  
8300円●CD  
ついに3機種制覇のらんま1/2シリーズ。しかもどれも売れ  
ている。メサイヤさん、儲かる儲かる!! そのお金を使って、  
もっともっと楽しいソフトを作ってほしいで～す。



## 期待度TOP・5

ストⅡターボが首位だ。発売までは動くことはないだろうね。

| ランク | ゲームタイトル        | ポイント | メーカー・発売日・価格        | ジャンル    |
|-----|----------------|------|--------------------|---------|
| 1   | ストリートファイターⅡターボ | 66   | カプコン●7月10日発売●9980円 | 格闘      |
| 2   | ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ    | 63   | エニックス●発売日未定●価格未定   | RPG     |
| 3   | 聖剣伝説2          | 55   | スクウェア●7月発売予定●9800円 | RPG     |
| 4   | ファイナルファイト2     | 29   | カプコン●発売中●9000円     | 格闘      |
| 5   | MOTHER2〜ギグの逆襲〜 | 19   | 任天堂●発売日未定●価格未定     | アドベンチャー |

## SFC発売スケジュール

ストⅡターボの発売日が決まった。20Mで9980円は良心的かもね。

| 発売日  | ゲームタイトル                | メーカー      | 価格       |
|------|------------------------|-----------|----------|
| 6/4  | ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ 12M     | エポック社     | 9800円    |
| 6/11 | スーパーフォーメーションサッカー2 4M   | ヒューマン     | 8500円    |
| 6/18 | トムとジェリー 8M             | アルトロン     | 未定       |
| 6/18 | 早押し二段 森田将棋 4M          | セタ        | 14800円   |
| 6/18 | 神聖紀オデッセリア 12M          | ビック東海     | 9500円    |
| 6/21 | スーパースコップ+スーパースコップ8 8M  | 任天堂       | 9800円(込) |
| 6/21 | スーパースコップ 8M            | 任天堂       | 6500円(込) |
| 6/25 | GP-1 8M                | アトラス      | 8800円    |
| 6/25 | 三国志正史〜天舞スピリッツ 12M      | ウルフ・チーム   | 12800円   |
| 6/25 | ドラゴンズマジック 8M           | コナミ       | 8800円    |
| 6/25 | シルヴァサガ2 16M            | セタ        | 9800円    |
| 6/25 | エストボリス伝記 8M            | タイトー      | 8900円    |
| 6/25 | スーパーファミリートニス 8M        | ナムコ       | 7900円    |
| 7/2  | ファーストサムライ 4M           | ケムコ       | 7800円    |
| 7/2  | スーパーバックトゥーザ・フューチャー2 8M | 東芝EMI     | 9000円    |
| 7/8  | ランセイバー 8M              | ホリ電機      | 8500円    |
| 7/9  | エリアン3 8M               | アクレインジャパン | 8800円    |
| 7/9  | ヨッシーのクッキー 4M           | BPS       | 6600円    |
| 7/10 | ストリートファイターⅡターボ 20M     | カプコン      | 9980円    |
| 7/14 | ヨッシーのロードハンティング 8M      | 任天堂       | 6500円(込) |
| 7/14 | スーパーマリオコレクション 16M      | 任天堂       | 9800円(込) |

## 期待度TOP・5

期待度トップのストⅡダッシュ。けど発売は延期に。しばらくトップかもね。

| ランク | ゲームタイトル         | ポイント | メーカー・発売日・価格            | ジャンル    |
|-----|-----------------|------|------------------------|---------|
| 1   | ストリートファイターⅡダッシュ | 428  | カプコン●発売日未定●価格未定        | 格闘      |
| 2   | シルフィード(仮)       | 252  | ゲームアーツ●7月16日発売●価格未定●CD | シューティング |
| 3   | シャイニングフォース2     | 216  | セガ●10月発売予定●価格未定        | RPG     |
| 4   | ファンタジースターⅣ      | 164  | セガ●発売日未定●価格未定          | RPG     |
| 5   | 聖魔伝説3×3EYES     | 132  | セガ●7月23日発売●8800円●CD    | RPG     |

## MD発売スケジュール

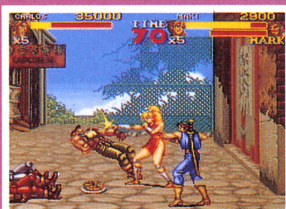
シルフィードの発売日が決定!! くれぐれも延期にならないように??

| 発売日  | ゲームタイトル                 | メーカー      | 価格    |
|------|-------------------------|-----------|-------|
| 6/4  | LHXアタックチョッパー 8M         | E&Bビクター   | 8900円 |
| 6/9  | ジェームスボドⅡ コードネームロボコッド 4M | E&Bビクター   | 5900円 |
| 6/11 | スラップファイト 8M             | テンゲン      | 7800円 |
| 6/11 | Aランクサンダー誕生編 CD          | RIOT      | 7800円 |
| 6/18 | パワーモンガー 8M              | E&Bビクター   | 8900円 |
| 6/25 | エリミネートダウン 8M            | ソフトビジョン   | 8500円 |
| 6/25 | ゴールテンアックスⅢ 8M           | セガ        | 6800円 |
| 6/25 | TOP PRO GOLF2 8M        | ソフトビジョン   | 8500円 |
| 6/25 | スティールタロンズ 4M            | テンゲン      | 6800円 |
| 6/25 | アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ CD            | ウルフチーム    | 8800円 |
| 6/25 | メガシュヴァルツシルト CD          | セガ        | 7800円 |
| 7/9  | ジョーダンVSパート ONEONONE 4M  | E&Bビクター   | 7900円 |
| 7/14 | 騎士伝説 10M                | 講談社総研     | 9800円 |
| 7/16 | ダイナミックカントリークラブ CD       | セガ        | 7800円 |
| 7/16 | シルフィード CD               | ゲームアーツ    | 未定    |
| 7/23 | ザ・スーパー忍Ⅱ 8M             | セガ        | 6800円 |
| 7/23 | 聖魔伝説3×3EYES CD          | セガ        | 8800円 |
| 7/23 | 江川卓のプロ野球93 CD           | セガ        | 7800円 |
| 7/30 | ロードラッシュⅡ 8M             | E&Bビクター   | 7900円 |
| 7/30 | ポップンランド CD              | シュールドウェーブ | 7800円 |

## RECOMENDE

## 今月のおすすめソフト

月P編集部がオススメする他機種ソフトは?



カプコン●発売中  
9000円●10M●SFC

新キャラを加えて  
帰ってきた!!

ファイナルファイト2

格闘ゲームの元祖、ファイナルファイトが新キャラを引きつけて帰ってきたぞ! 今回はマキ・カルロス・ハガーの3人の中から選択する。ハ

ガー以外は初登場だね。ストーリーはというと、マッドギアの残党に拉致された、ガイの師匠とその娘を救うというお話なんだ。ゲームは前回と同じ、横スクロールでビシバシと敵を倒していくというものだ。グラフィックはもちろん、必殺技なんかも数段パワーアップしているぞ。だから前作品以上に爽快感が味わえること間違いなしだ。ストⅡは勝てないから…という人はまずこのゲームからプレイしてみるといいかも!!



タイトー●発売中  
7800円●CD●MEGA-CD

ゲーセンバリバリ  
STG、登場!!  
ナイトストライカー

タイトーの“ニンジャウォーリアーズ”に続く、メガCD第2弾がこの“ナイトストライカー”だ。このゲームはゲーセンでは筐体に乗って、独特の操作レバーで敵を打ちまくる3Dタイプのシューティングだった。アフターバーナーやスペースハリアータイプのゲームっていうと解りやすいかもね。だから、家庭用ハードに移植されるからにはゲーセンとまったく同じ、というわけにはいかない。でもグラフィックを見てもらえばわかるけど、かなり移植度は高いといえそうだ。パッド操作も問題はなさそうだしね。アナログパッドでプレイすればさらに心地よいらしいぞ。



ヒューマン●発売中  
8500円●8M●SFC

パニック映画なら  
ぬパニックゲーム  
セブtentリオン

その昔“ボセイドンアドベンチャー”ってパニック映画があったの覚えてる? 見た人もいると思うんだけど、このゲームはまさに、ゲーム版の“ボセイドンアドベンチャー”といえる。大波に吞まれて沈没していく豪華客船から、可能なかぎり生存者を連れて脱出する、しかも60分以内に。プレイヤーは4人のキャラから1人を選んでスタート。そのキャラを操って、生存者を救うんだけどあまり高いところから飛び降りたりすると死んでしまうし、水中を泳ぐ時も息が続く時間を考えて泳がなくてはならないぞ。どう? 聞くだけでワクワクしてくるでしょ!?

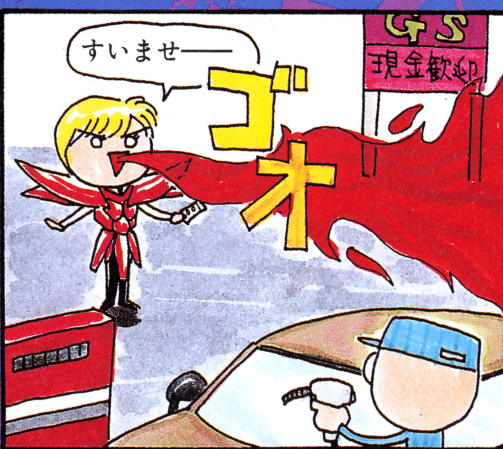
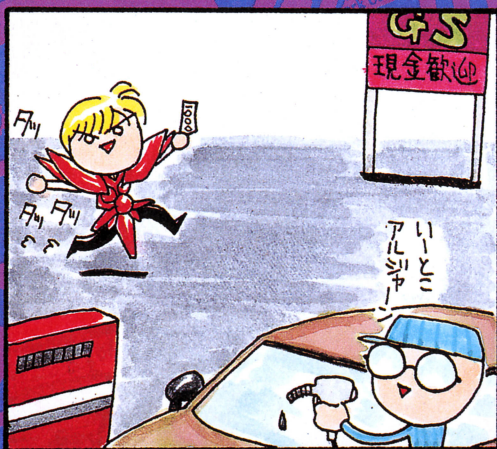
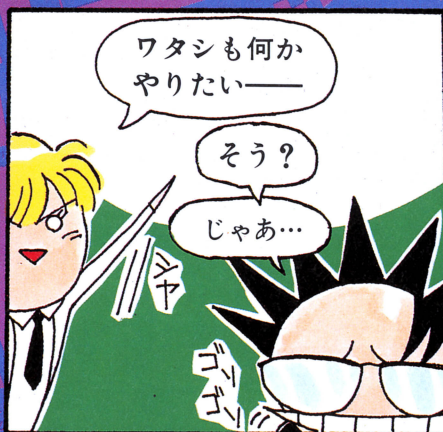
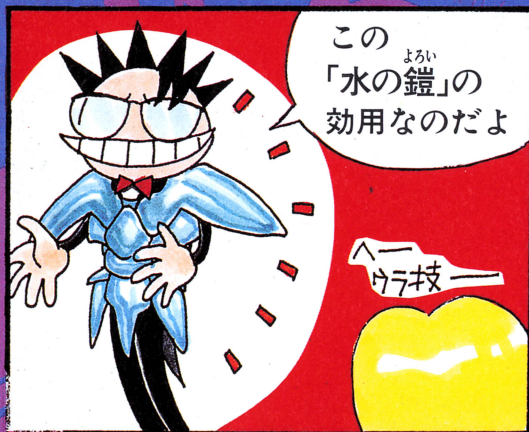
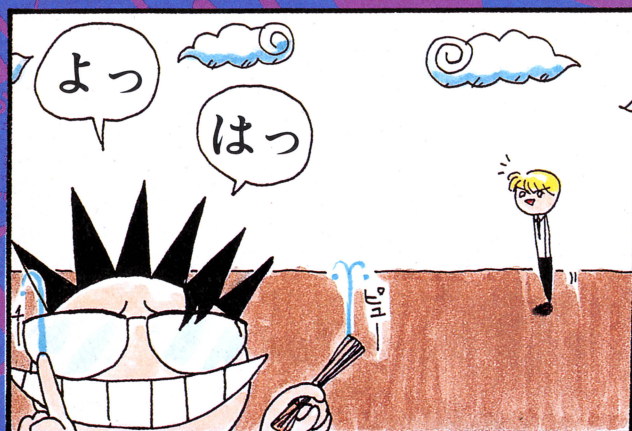
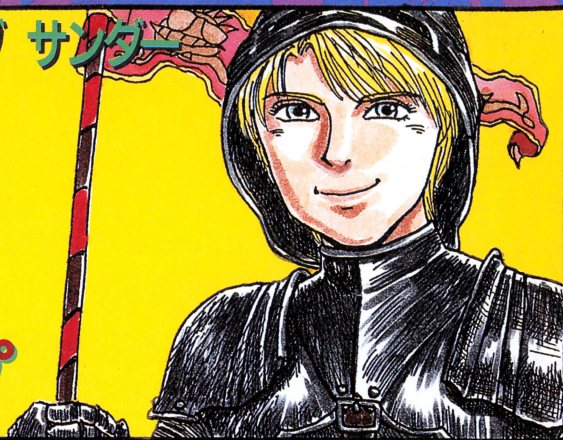


今月の題 ウィンズ オブ サンダー

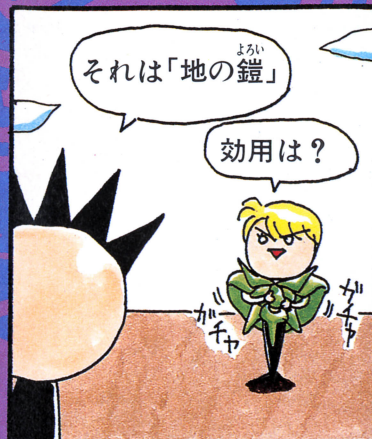
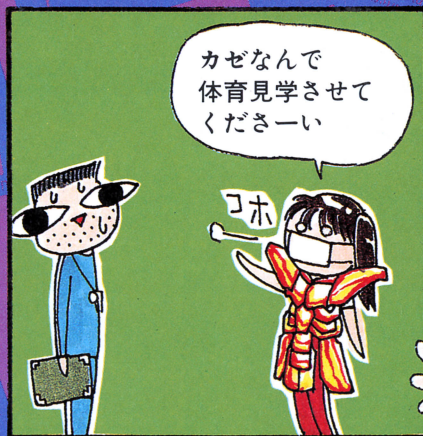
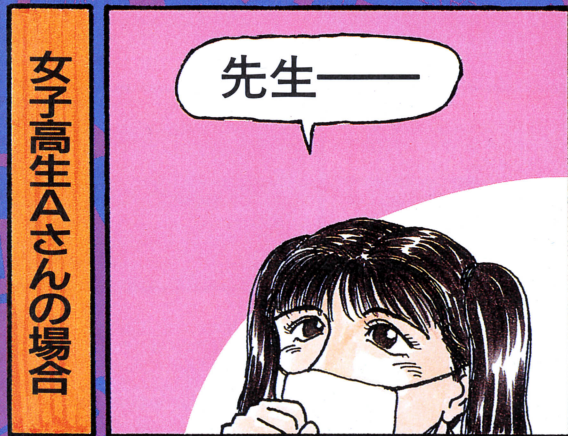
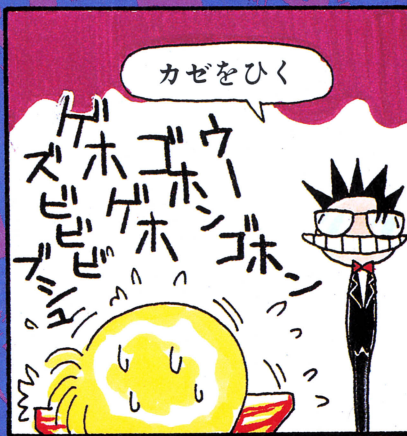
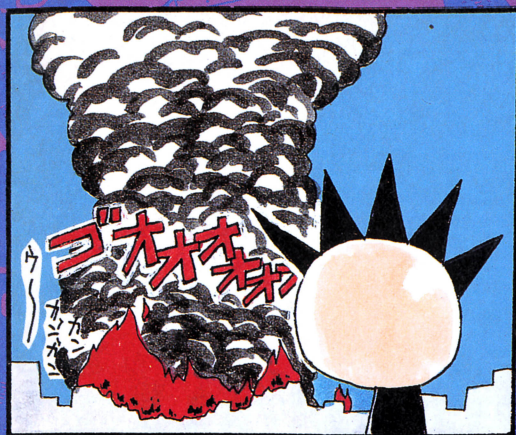
# 事物エ・ン・ブ 御殿

ことばかれ  
ごてん

ザックンポッ  
雑君保









(メーカーからキミへの  
愛のメッセージ)

# HOT LINE

はじめまして。パンプレストの「じっぱ」とからけです。新規参入メーカーとして、これから頑張っていきたいと思っておりますので、どうぞよろしくお願い致します。まずは第一弾「幽遊白書」。お楽しみに！  
(パンプレスト じっぱ)

なんだかんだでもう入社して2か月が過ぎました。早いですねー！ところで、な・な・なとカブキ伝の体験版が8月15日に出来～す。7月10日まで待てない人は体験版で遊んで待っていて下さい。  
(ハドソン 富田)

「風の伝説ザナドゥ」がゲームみたくなってきた。あつゲームを作っていたんだよね。ビジュアルシーンの音声レコーディングとかやっていたうちに、アニメか映画を作っているような気分になってしまいました。それだけボリュームがあるってこと。(日本ファルコム)

今年ば女子プロが熱い!!特に対抗戦は必見。4・2横浜はCSGで行けなかったけど4・11大阪は見に行ってきた。次は8・25武道館だ。コレだけは仕事サボってでも行くもんね。  
(メディアリング 無責任広報)

いやはやなんともまったく。アーホツとした。今まで奥歯に物が詰まったような話しかできなくて、今月から解禁だものね。「悪魔城ドラキュラX」のあれこれと、おいしい情報満載でお届けします。お楽しみに。(コナミ 早坂)

風がふいた びゅー 明日はだれにでもやってくる。信じていけばいつかきこつてくうー という訳で今月から四コマを書くことになりました。  
(サンソフト うっちー)

もうすぐ梅雨の季節。ジメジメして外で遊べないこんな季節は、ナグザットのゲームで遊びましょう。おっと、その前に「東京おもちゃショー」があったんだ。ナグザットの新作ゲームが発売前に遊べるから、6月の5・6日は朝早く集合だ!! (ナグザット きありん)

おもちゃショー直前ですね。楽しい、イベントを用意して待ってますんで、プース覗いて下さいね。あつと驚く新作ソフトもあるかもしれませんよ。あと、派手なコスプレお姉さんもいたりなんかして盛りだくさんです。お楽しみに。(シュールド・ウェーブ ホッタ)

噂の美少女育成シミュレーション「メタルエンジェル」完成間近だ。6月のおもちゃショーでプレイできるから、みんな朝早くまで走っておいでね。もちろん、「オーロラクエスト」「パラディオン」も出るぞ。きゃーもう発狂!! (バック・イン・ビデオ とみお)

背中まであった髪をバサリ切った。「男の人ってこんなに楽に快適なのね。」と今更ながら思い知り、これはヤメラレナイというカンジ。周囲の反応もナカナカなのだが、母親だけは「ますます縁遠くなってしまう。」とお嘆きのご様子。(NECアベニュー F)

もうすぐおもちゃショーですね。「オルゴール」のプレイ可能版を出展する予定なので、ぜひ遊びに来て下さいね。待ってるよん。  
(データウエスト 斉藤教授)

弊社(ホームデータ)は6月1日付をもって新社名、魔法株と変更。新作「麻雀レモンエンジェル」が10月22日に発売になるんだ(ただし発売はナグザット)から!これまでの麻雀ソフトとはかなり違う内容のものになる予定。開発も今絶好調!みんな期待して待つべしヨロシク(まほうのヨツチャン)

デジコミ「バトレイバー」の発売日9月23日、秋分の日に決まりました。高田明美先生描き下ろしラストがついに完成、6月末に公開の予定です。リバーヒルお得意のフルアニメもガンガン動いてますううう……ピー(時間切れ)。(リバーヒル ㊟)

プレイの開発も再開し、ミスティックフォーミュラの発売も近づいてきた。これからのおもちゃショーや、NEC/パソコンフェアにも、出展するから是非遊びに来て下さいね。開発スタッフと私、営業のひでが待ってます。  
(マイクロキャビン ひで)

いやあ〜夏ですね!夏といえばコナツツですね……?そしてコナツツでは年末発売に向けて「さわやか学園LOVES トーリー」なるものを考案中です。中身は秘密だよーん!! (コナツツジャパン まりまり)

ついにマックも買った。あとAミガと!BMとタウンス!!これに全機種揃うぜ!ああ、ヲ・タ・ク(爆)。すっかり貧乏なシャッキントッシュだ!余談だけど、お金なくてもA、Ⅲ、は買ってくれよな(こちらから)。(アートディンク しいのみ)

今年もレイ・フォースは「東京おもちゃショー」に出展します。発売が近づいてきた「スタートリング・オデッセイ」が体験出来るチャンス!その他にも最新情報を公開するから是非、お友達を誘って見に来て下さい。待ってるよ!! (レイ・フォース 山田)

「シャーロック・ホームズの探偵講座II」はいかがですか!?映像と音が良くなった、今度のゲームは¥8,200で現在絶賛発売中です。「PCエンジンCD-ROMカプセル?」にも紹介されているので、ぜひ遊んでみて下さい。よろしく!! (ピクチャー みなみ)

いよいよJリーグが始まった。各チームにそれぞれ特色があって、面白面白熱したリーグになるんじゃないかな。ボクはリッティのプレイに注目したい!!  
(マイクロワールド 文三)

お待たせしましたー!!「銀河刑事GAYBAN」!「チャンピオンシップ ラリー」2本の超大作の発売日ついに決定!それぞれ7月23日と8月6日だよーん。コノ?ツツ買ハヌモノハズミオサル・・ (インテック ラオウ)

はい、アスミックです。のアスミック・テレホンサービス(03-3235-5902)聞いてくれてるかな?さて、この案内をしている声優さん2人はどなたでしょうか。わかった方は、アスミックまでハガキ下さい。では、では。  
(アスミック MO)

「1552天下大乱」……このタイトルの由来を知ってる?信長が織田家の家督を継いだのが、1552年。ここから天下統一を賭した男の時代が始まったんだ。今最終チェックが徹夜で続行中。君がこれに夢中で眠れぬ夜も近い!!  
(アスク講談社 なおP)

Jリーグが始まりましたね。もちろんJリーググレイテスト~の方もプレイして頂けますよね!あしがしサッカー選手ってなんて個性的(髪型)なんだろう……。……J・ハーパーがんばれ!! (あつたF1 ネットにたつた) (ニチブツ こと)

早くも「サークⅢ」の移植が決定したぞ!発売は12月予定、期待して待て!ところで、最近サンソフトさんの「アルパートオデッセイ」をやったんだけどこれが、なかなか良く出来ているのだ!是非やってみてくれ!!  
(日本テレネット BOW)

東京おもちゃショーでは運の良いことに「ぶらぼー」は、なんと、ハドソンの隣に展示されます。と、いうことは「カブキ伝」と、「ぶらぼー」が一緒に楽しめるということ。RPGファンの人も、是非覗いてくださいな。  
(マイクロキャビン PAGE)

現在、わが社ではアーケード用ゲームの新作を開発中。間もなく君達の近くのゲームセンターでプレイすることができるぞ!ご期待あれ!!  
(フェイス だあくん)

TVドラマの影響で、先日、とてもカラーが食べたくなり、吉祥寺のカレー屋さんに行った。本格的なお店だったので、店員さんはすべてインド人だった。でも、やっぱりターバンは巻いていなかった……。(テンゲン な)

皆さん、「YAWARA!」の発表記事はもう読んでもらえたか?今までのデジコミに加えてクイズあり、バトルありと盛り沢山な内容で制作しております。きっと満足できるゲームになると思うので期待して待ってください。  
(ソフィックス 島田)

PC版「真・女神転生」は、只今順調に開発が進んでおります。6月5日と6日に専断で開かれるおもちゃショーでは、皆さんに見せる機会があると思います。会場に来れない人は、次号の月Pを楽しみに待っていてくれ!! (アトラス 流星野郎)

こにやにやちは!かーしまから引き継いださーと。皆さん「たか」とよんでね。今後もよろしくね!! また、タイトーの超大作RPG「エストポリス伝記」8/25発売もよろしくね!! (タイトー たか)

シナリオシミュレーション第3弾!!「機装ルガ」が発表された。年内発売予定だ。今後展開される記事が楽しみである。スーパーシユヴァ?で確固たる地位を築いた工画堂スタジオがおくる期待の新作。もう、今から待ち遠しい。(工画堂スタジオ トニー)

ストIIダッシュ大会の開催が決まったぞ!東日本地区大会は7月22日~24日に専断メッセのNEC/パソコンフェア会場、西日本地区大会は8月4日~5日に大阪はOBPのOC&Cプラザで開催だ!腕を磨いて待っていてくれ!! (NEC こん)

だんだん熱くなってきたなー。そろそろ野郎どもが夏のバカンスをどう過ごすか計画をねている頃じゃないかな? 海や山、行く所はいっぱいあるんで、めいっばい夏を楽しもう!! (I・G・S 新島大好き!)

今回のおススメは、三國志ドラマCD。TVアニメなどでおなじみの人気声優さんたちが、三國志のドラマを演じているんです。今度発売されたのは、関羽の巻と周瑜の巻。三國志ファンは、見逃せませんね。チェックよろしく!! (光栄 高津)

当社初のCD-ROMソフト「シルフィア」の開発も順調に進んでいます。妖精の羽をもつ美少女が主人公といっても、シューティングはゲームバランスが命。調整には思いっきり時間をかけて仕上げますのでご期待です。  
(トンキンハウス YS)

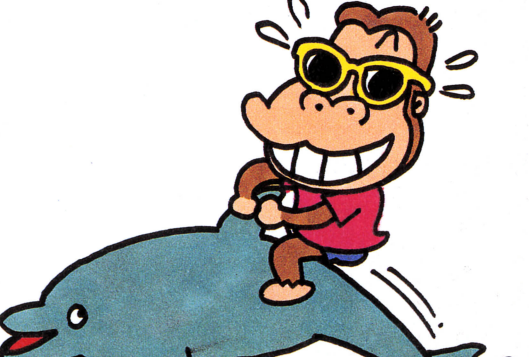
アンケートにご協力して下さいました皆さん、どうもありがとうございます!! 開発スタッフは皆様の「愛?」のコメントに毎日悶えてます(笑)。ポスターも、もうすぐお届け出来る予定です。新作「ソードマスター」もよろしく!!  
(ライトスタッフ りゅーい)

いよいよアイレム絶対の自信作、「P.D.3」が動き出すぞ。しかもタイトル採用の方には、色々の特典を用意していますのもう応募するしかないっ!! 詳しくは14Pと60Pを見るのじゃ。  
(アイレム CSじい)

月刊PCエンジン6月号の「CDロバトル ケンタウロスを探せ!!」にたくさんのご応募ありがとうございました! 当た方にはもうすぐ届くと思いますのでお楽しみに。ハズレちゃった方にはゴメンナサイ。  
(キングレコード M2)

ラングリッサーと聞いて、メガドラ版をやったからいいやと思ってるお方、それは間違い。メガドラ版をやった人でもやるべし。PC版の完成度の高さ、パワーアップした面白さに感激するでしょう。いろんな職業(クラス)をためしね。(んメサイヤあーっ 菊池)

はじめまして。この春よりヒューマンの広報を担当することになった熊谷です。よろしくお願い致します。おもちゃショーには「ただいま勇者募集中」を出店します。是非見に来て下さい。  
(ヒューマン くまきち)





# Coming Soon

●発売日/スケジュール

| 発売日   | ゲーム名                                        | メーカー名          | 価格       |
|-------|---------------------------------------------|----------------|----------|
| 6/11  | A列車で行こうⅢ (SCD)                              | アートディンク        | 9800円    |
| 6/12  | ストリートファイターⅡ' (ダッシュ)                         | NECホームエレクトロニクス | 9800円    |
| 6/25  | パワーテニス                                      | ハドソン           | 6500円    |
| 7/10  | 天外魔境 風雲カブキ伝 (SCD)                           | ハドソン           | 7800円    |
| 7/16  | 1552天下大乱 (SCD)                              | アスク講談社         | 8800円    |
| 8/6   | オルゴール-PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.4~ (SCD) | データウエスト        | 7600円    |
| 7/23  | ミスティック・フォーミュラ (SCD)                         | マイクロキャビン       | 7800円(予) |
| 7/23  | ブラックホールアサルト (SCD)                           | マイクロネット        | 8800円    |
| 7/23  | GALAXY刑事GAYVAN (SCD)                        | インテック          | 7800円    |
| 8/予   | 三國志Ⅲ (SCD)                                  | 光荣             | 14800円   |
| 7/30  | CD電人-ロカビリー天国~ (SCD)                         | ハドソン           | 6800円    |
| 7/30  | スタートリング・オデッセイ (SCD)                         | レイ・フォース        | 8200円    |
| 7/30  | 卒業-Graduation~ (SCD)                        | NECアベニュー       | 7800円    |
| 7/下   | ウィザードリィⅠ・Ⅱ (SCD)                            | ナグザット          | 8400円    |
| 7/予   | サマーカーニバル'93ネクスサールズスペシャル                     | ナグザット          | 4980円(予) |
| 7/予   | 眠れぬ夜の小さな物語 (SCD)                            | NECホームエレクトロニクス | 価格未定     |
| 8/6   | チャンピオンシップラリー (SCD)                          | インテック          | 7800円    |
| 8/24  | PCココロ (SCD)                                 | シュールド・ウェーブ     | 7800円    |
| 8/上   | もってけたまご (SCD)                               | ナグザット          | 6400円    |
| 8/上   | ラングリッサー-光輝の末裔~ (SCD)                        | メサイヤ           | 7900円    |
| 8/下   | 伊賀忍伝 凱王                                     | 日本物産           | 7900円    |
| 8/下   | インベリアルフォース (SCD)                            | シュールド・ウェーブ     | 価格未定     |
| 8/下   | フェイス・ボール (SCD)                              | リバーヒルソフト       | 価格未定     |
| 8/下   | メタルエンジェル (SCD)                              | バックインビデオ       | 価格未定     |
| 8/予   | 蒼き狼と白き牝鹿-元朝秘史~ (SCD)                        | 光荣             | 11800円   |
| 9/予   | 幽遊白書 (SCD)                                  | バンプレスト         | 8800円(予) |
| 9/上   | ゴジラ-爆闘烈伝~ (SCD)                             | 東宝             | 価格未定     |
| 9/23  | 機動警察パトレイバー-グリフォン篇~ (SCD)                    | リバーヒルソフト       | 価格未定     |
| 9/下   | 真・女神転生 (SCD)                                | アトラス           | 価格未定     |
| 9/下   | ルイン (SCD)                                   | ビクター音産         | 価格未定     |
| 9/予   | マイト&マジック・ブックⅢ (SCD)                         | ハドソン           | 価格未定     |
| 10/22 | 麻雀レモンエンジェル (SCD)                            | ナグザット          | 価格未定     |
| 10/予  | 悪魔城ドラキュラX-血の輪廻~ (SCD)                       | コナミ            | 価格未定     |
| 11/上  | アルガノス (SCD)                                 | インテック          | 価格未定     |
| 11/予  | パラダイオン (SCD)                                | バックインビデオ       | 7800円    |
| 12/予  | イースⅣ-The Dawn of Ys~ (SCD)                  | ハドソン           | 価格未定     |
| 12/予  | オーロラクエストの星 IN ANOTHER WORLDS (SCD)          | バックインビデオ       | 7800円    |
| 12/予  | 美少女戦士セーラームーン (SCD)                          | バンプレスト         | 価格未定     |

| 発売日未定のソフト                  |                   |       |
|----------------------------|-------------------|-------|
| ゲーム名                       | メーカー名             | 価格    |
| 断崖都市ストレイロード (SCD)          | IGS               | 8900円 |
| プランダース (SCD)               | IGS               | 9700円 |
| アンジェラス2-ホーリー・ナイト~ (SCD)    | アスミック             | 価格未定  |
| マグナード (SCD)                | アスミック             | 価格未定  |
| チキチキボーイズ (SCD)             | NECアベニュー          | 価格未定  |
| ストライダー飛竜 (SCD)             | NECアベニュー          | 価格未定  |
| スペースファンタジーゾーン (CD) 両対応     | NECアベニュー          | 価格未定  |
| スーパーダライアスⅡ (SCD)           | NECアベニュー          | 価格未定  |
| 誕生Debut (SCD)              | NECアベニュー          | 価格未定  |
| 天地を渡ろう (SCD)               | NECアベニュー          | 価格未定  |
| ドラゴンナイトⅢ (SCD)             | NECアベニュー          | 価格未定  |
| 麻雀オンザビーチ (SCD)             | NECアベニュー          | 価格未定  |
| モンスターメーカー (SCD)            | NECアベニュー          | 価格未定  |
| レインボーアイランド (SCD)           | NECアベニュー          | 価格未定  |
| エメラルドドラゴン (SCD)            | NECアベニュー          | 価格未定  |
| プランディッシュ (SCD)             | NECホームエレクトロニクス    | 価格未定  |
| ぼぶるのメール (SCD)              | NECホームエレクトロニクス    | 価格未定  |
| マジクール (SCD)                | NECホームエレクトロニクス    | 価格未定  |
| 女神天国 (SCD)                 | NECホームエレクトロニクス    | 価格未定  |
| サイレントメビウス (SCD)            | 角川メディア・オフィス       | 価格未定  |
| 機装ルガー (SCD)                | 工画堂スタジオ           | 価格未定  |
| YAWARA! 2 (SCD)            | ソフティクス            | 価格未定  |
| 基者ウォーリアーズ (SCD)            | タイトー              | 価格未定  |
| シルフィア (SCD)                | トンキンハウス           | 価格未定  |
| ダウンタウン熱血物語 (SCD)           | ナグザット             | 価格未定  |
| 麻雀クリニック・スペシャル (SCD)        | ナグザット             | 価格未定  |
| 蘭の血族 (SCD)                 | ナグザット             | 価格未定  |
| 風霧 (SCD)                   | ナグザット             | 価格未定  |
| 風の伝説サナドゥ (SCD)             | 日本ファルコム           | 価格未定  |
| 超英雄伝説-ダイナスティック・ヒーロー~ (SCD) | ハドソン              | 価格未定  |
| ブラッド・ギア (SCD)              | ハドソン              | 価格未定  |
| ロードス島戦記2 (SCD)             | ハドソン              | 価格未定  |
| アルシャーク (SCD)               | ビクター音産            | 価格未定  |
| トラバース1-伝説をぶっとばせ~ (SCD)     | ビクター音産            | 価格未定  |
| ただいま勇者募集                   | ヒューマン             | 価格未定  |
| フレイ-サーク外伝~ (SCD)           | マイクロキャビン          | 価格未定  |
| ゴズミックファンタジー4-銀河少年伝説~ (SCD) | 日本テレネット (レーザーソフト) | 価格未定  |
| サークⅢ (SCD)                 | ライトスタッフ           | 価格未定  |
| SWORD MASTER (SCD)         | ライトスタッフ           | 価格未定  |
| ブルーフォレスト物語 (SCD)           | レイ・フォース           | 価格未定  |
| スタープレイヤー (SCD)             |                   | 価格未定  |

ワンダーライフスペシャル

## 風雲

体験版  
CD-ROM  
ソフト  
つき

PCエンジン CD-ROMカプセル 特別版

# カブキ伝

天外魔境  
FAR EAST OF EDEN

出撃の書 定価1980円 (税込)

## 6月15日発売!!



てんが い ま きょうさいしんさく  
天外魔境最新作の  
たいけんばん てんが い  
体験版と天外ワー  
ルド・ガイドが、  
1つになった本!!

| Calendar |   |   |   |                      |   |   |   |   |    | 1993 JUNE |                      |    |    |                                   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |            |    |    |    |                |    |
|----------|---|---|---|----------------------|---|---|---|---|----|-----------|----------------------|----|----|-----------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|------------|----|----|----|----------------|----|
| 1        | 2 | 3 | 4 | 5                    | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11        | 12                   | 13 | 14 | 15                                | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25         | 26 | 27 | 28 | 29             | 30 |
|          |   |   |   | 東京おもちゃショー'93千葉・幕張メッセ |   |   |   |   |    | ★A列車で行こうⅢ | ★ストリートファイターⅡ' (ダッシュ) |    |    | 「風雲カブキ伝 出撃の書」発売日<br>CD-ROMカプセル特別版 |    |    |    |    |    |    |    |    |    | ★パワータennis |    |    |    | 月刊PCエンジン6月号発売日 |    |



Next Issue

Monthly Magazine For Game Freaks

# 月刊PCエンジン

8月号は、6月30日水曜日に発売です。

シャリシャリシャリシャリシャリ...

## 耳に夏、目にサマーウェーブ



カコブ別冊付録

情無用、アボ不要!ストII'もある!  
アーケードから移植決定の新作も!

## 進め格闘少年

しゃく熱の2大特報

【おまちかね!発売直前特集!】

## 風雲カブキ伝

熱唱攻略ガイド"星に願いを嵐山"編

【新たな感動、新たな興奮を  
いち早くキミに伝えたい!】

## イースIV 制作レポート特大版!

速報●YUGONがW杯の下見をかねてアメリカへ!

## サマーCES& おもちゃショー報告!!

イベント情報●きた、きた、きた、今年もきた!!

## ボンバーマン'94爆裂大会

新作情報●夏だ、オーレ、オーレ、オーレ快進撃っっ!

風の伝説ザナドウ/真・女神転生  
悪魔城ドラキュラX/三国志Ⅲ  
エメラルドドラゴン/ウィズI・II  
幽遊白書/セーラームーン

### Editors' Note

●日本代表がワールドカップ一次予選を無事突破!! いや、ホントによかった。リーグも開幕したことだし、これから楽しみだね。(ジコやカズもいいけどやっぱり福田! のYUGON)

●このところ、とある事情で慣れない事ばかりやっているのを超大変! 仕事でいそがしいのなら全然へっちゃらなんだけど、詳細は次号で発表できると思うんだけど……。 (不安爆発(笑)のえぐち)

●「カブキ伝」別冊付録ムックは6月15日発売の1980円です。超貴重なネタも満載なので、きそてん読者のみんな、絶対買ってね!

(次号はあの静かなレゲーで燃えようぜ! 扇を買って待つあむ)



WRITER REIKO MIWA

●今ナニが面白いて、パソコン通信でしょう!! いや〜ハマるハマる、こんなに面白くとは思わなかった。ネットワークーのみんな、どこかで会いましょう!! (比下さんでもでした てらもと)

●6月になってヒマになったらどっかへ行きたいな〜。旅行とかではなく、遊びに行くような感じで……。とりあえずはドコでもいんだけどね。(今月は本当にしんどかった。のゲーマーM)

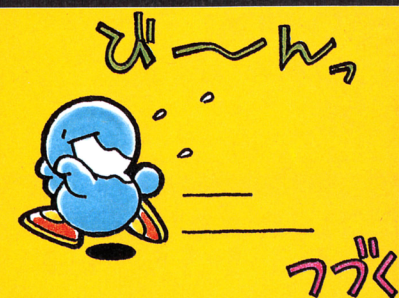
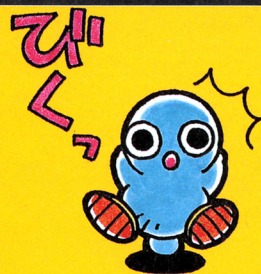
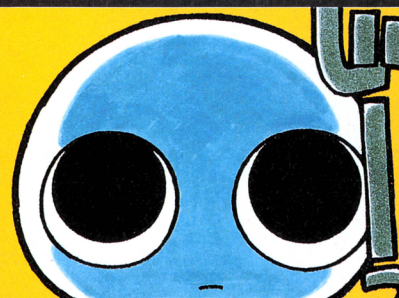
●この号発売と同時期に、約8か月ぶりのダイビングに行くぞ〜。奄美の巨大テーブルサンゴが待っている〜はずだけど。そうそう、来月にはうちのスタッフ4名がダイバーになる予定。(JACK)

●てなわけで上に書かれたそのうちの1人があつし。まずは器具の用意を。スーツ、足ヒレ、柳刃包丁、わさび……。うへ、奄美の黒うさぎが待ってる(おいおい、うさぎを食うなって! N)

●てなわけで、最近ではダイビングとかキャンプとか、アウトドア野郎がわりに多くて肩身が狭いのである。家の中で静かに読書することとか流行すればいいのによ。(Y)

## 明日を信じて...

作■うっちー



つづく

### Staff

編集 / 塚原正廣・柏原順太・杉本 隆・中村公紀

株式会社100パーセント (浅井繁雄・永須徹也・江口貴博・窪内裕・倉持征木・長沢雄吾・真下 明・寺本真澄・三輪玲子)

館野英昭・利田浩一・市川和久・立神幸子・久村竜二

レイアウト / (株)100パーセント (村田友男・大岡喜直・増田 武・相原厚史・多田麻美)

石村 勇・島海香菜子・藤田 正・菅原弘美

写真 / 石田謙一・加藤昌人・水口哲二・北村凡夫・朝倉秀之・小野毅

イラスト / 江坂征巳・浅見かよ子・うおりや一太・橋本 見田竜介・浅井大岡

三輪れいこ・多田いま・石川 巧・雑君保・中津賢也・みやさかたかし

### PC Engine 月刊PCエンジン7月号

第5巻第7号 (通巻55号) 1993年7月1日発行 (毎月1回1日発行)

平成元年 3月3日第三種郵便物認可

■発行人 福島征英 / 編集人 塚原正廣

■発行所 小学館

〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 (編集) 03-3261-1393 (販売) 03-3230-5753

■印刷所 三晃印刷株式会社

※本誌掲載記事・写真等の無断複製・複写 (コピー) ・転載を禁じます。

万一、落丁・乱丁などの不良品がございましたら、業務部へお送りください。良品とお取り替えいたします。業務部 (Tel0120-336-082)





Dear まみchan♡



これっ、授業中に寝るんでない！  
 起っさろっ！...どお、目覚めた？



HOKA HOKA

あのさ、このあいだ工事してたお店、  
 お好み焼き専門店になるんだって！しかも  
 先着100名様まで1枚100円って！  
 どっぴゃーだよね。行くしかないよね！

でね、どっぴゃーな話をもうひとっ  
 あの「卒業」が、遅れもせずにこの夏ちゃんと  
 発売されるんだって！ねだんは7800yen

**卒業**  
 Graduation  
 グラデュエーション

どっぴゃーだよね、

買うしかないよね！

From 美夏ぽん



©1993 NEC Avenue, Ltd. LICENSED BY HEAD ROOM

NEC アベニュー株式会社

〒213 川崎市高津区久本 2-4-1

マルチメディア事業 • お問い合わせ(平日/午前10:00~午後7:00)

044(853)5580 • テーパサービス 044(853)5560





PC Engine



# 実戦の興奮がよみがえる! 正統派パワフルテニス

4人同時プレイOK! ゲームモードも多彩に堂々登場!

ゲームモード

ワールドツアー

オリジナル選手でプレイ!

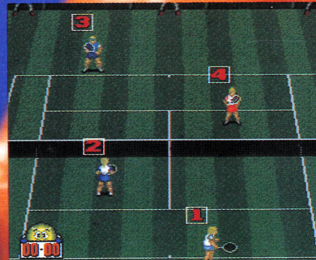


3年の間にトーナメントで世界の頂点をめざせ!

ワイワイモード

4人同時プレイ

シングルもダブルスも選べる!



組み合わせ色々、対コンピュータ戦も楽しめる!

★他にもモード多数!

こだわりモード

コートセレクト

コートによって球の動きも変化!



試合の途中では、コートチェンジもあるぞ!

6月25日発売予定 希望小売価格6,500円(税別)

対戦ゲームはハドソン!



HUDSON GROUP  
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854  
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653  
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244  
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

パッケージイラスト: 吉井宏 © 1993 HUDSON SOFT

